CLUB

Nintendo®

AUSGABE 3
JUNI 1992
4. JAHRGANG

SUPER NINTENDO
Die neue Dimension des Videospielens!

Alles was Du über die neue Super 16-Bit-Maschine von Nintendo wissen solltest.

Vorschau der neuen Super Nintendo Spiele

- SUPER MARIO WORLD
- F-ZERO
- ZELDA III

und, und, und ...

Außerdem:

STARTROPICS – das heiße Tropenabenteuer für das NES.

METROID II – Samus Arans Rückkehr auf dem Gameboy.

MAGNETIC SOCCER, MEGA MAN 3 und jede Menge Spaß.



Hallo Nintendo-Fan!

Hier ist wieder Dein Lieblings-Rohrinstallateur. Auch wenn ich diesen Beruf schon lange nicht mehr richtig ausüben kann, so bin ich doch mit Leib und Seele Klempner. Nebenbei verdiene ich meine Kröten (oh, Entschuldigung für dieses überaus geschmacklose Wort!) als Superheld.

Auch ein Superheld braucht gute Freunde. Und ich habe gerade einen neuen gefunden! – Er heißt Yoshi, kommt von den Yoshi-Inseln und ist ein kleiner Dinosaurier. Zugegeben, er hat wirklich seltsame Eßmanieren und ist auch noch nicht ganz stubenrein. Aber das werde ich ihm auch noch beibringen! Wie, das kannst Du in meinem neusten Abenteuer „Super Mario World" sehen.

Es wird Zeit, über das neue „Super Nintendo Entertainment System" zu sprechen. Das Gerät mit dem komplizierten Namen ist das Allerneuste, was NINTENDO zu bieten hat. Wie es aussieht, konntest Du ja schon auf der Titelseite erkennen. Was es alles kann, erfährst Du auf Seite 6. Mit dem großen Bruder vom „NES" hat jetzt die Zukunft der Videospiele begonnen. Und Du bist live dabei. – Das ist doch was, oder?

Damit Du jetzt endlich das Magazin lesen kannst, werde ich meinen Brief beenden. Viele Grüße übrigens auch von Luigi, der gerade „Startropics" auf dem NES spielt.

Ciao, Dein

Mario

INHALT

Aller guten Dinge sind „drei"! Und genau drei Magazine in diesem Jahr haben wir gebraucht, um Dir ein neues Heft der Superlative vorzulegen. Natürlich ist auch das erst der Anfang! Für Vorschläge und Ideen sind wir immer zu haben. – Den Schwerpunkt in dieser Ausgabe bildet natürlich das neue Super Nintendo Entertainment System und die Spiele dafür. Aber auch das NES und der Gameboy kommen nicht zu kurz.

SPECIALS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM – SPIELE

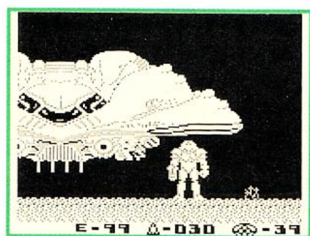
NES – SPIELE

Super Nintendo Entertainment System



NEU!!! – Das heiße Teil mit der Super-Graphik.

Metroid II



Frauenpower auf dem Gameboy! – Der zweite Kampf der Maschinen-Lady.

Startropics



Aloha! – Hast Du Lust auf ein Abenteuer in den Tropen . . . ?

GAMEBOY – SPIELE

RUBRIKEN

EXTRAS

CLUB Nintendo

AUSGABE 3

JUNI 1992



IMPRESSUM

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Ron S. Lakos
Redaktion:	Claude M. Moyse, Susanne Pohlmann, Rié Ishii
Redaktionsmitarbeiter:	Doris Kapraun
Spieltechnische Beratung:	Wolfgang Ebert
Satz:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho:	Dai Nippon Printing Co., Ltd.
Druck:	Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Gütersloh
Verlag:	Tokuma Shoten Publishing GmbH
Konzept & Gestaltung:	Workhouse Co., Ltd.
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo – Redaktion Babenhäuser Straße 50 D-8754 Großostheim
Konsumentenberatung:	0130/5806



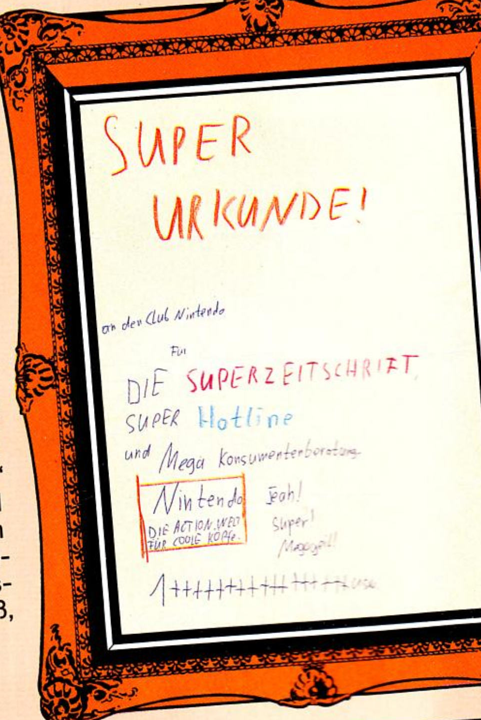
Ode an den Gameboy

Der Gameboy ist wirklich super, er ist so ein richtig Guter. Tetris ist ein schönes Spiel, es ist so ganz nach meinem Stil. Spiele gibt es natürlich noch viel mehr, von „Super Mario Land“ bis „Fortress Of Fear“. Einige sind leicht, andere sind schwer, zwei Brüder stellen die Spiele her. Mario hat einen schönen Schnauzbart, damit sieht er süß aus, wenn Ihr mich so fragt. Er ist zwar ein kleines bißchen dick, bleibt aber trotzdem in jedem Abenteuer fit. Luigi ist so groß und lang, Mario wird dann immer ein bißchen bang. Gedichtet von...
Benjamin Paland,
3360 Osterode am Harz

Antwort von Mario: Schöner hätten es auch Goethe und Schiller nicht dichten können. Und die hatten ja bekanntlich nicht einmal einen Gameboy! – Wenn Du mir das nächste Mal schreibst (das gilt auch für alle anderen), dann nenne doch bitte Dein Alter im Brief. Das ist auch für die anderen Leser interessant. Ich warte auf Dein nächstes Gedicht!

Fragen, die die Welt beschäftigen

Hallo Club Nintendo!
Ich habe zwei Fragen. 1. Arbeitet Toad eigentlich auch mal? Oder sitzt er nur in seinem Haus herum und beschenkt Mario und Luigi mit Bonus-Gegenständen. 2. Wie geht es eigentlich Mario und Luigi nach so vielen Abenteuern? Sind die beiden noch fit? – Ich kann gut verstehen, daß Mario immer verschiedene Sachen an hat (Waschbäranzug, Froschanzug, ...), ich laufe ja auch nicht immer in den gleichen Klamotten herum. Ihr habt sicher schon „Super Mario Bros. 3“ geschafft, oder...? Mein Kumpel Mischa Wichmann hat es nämlich schon geschafft. Ihr könnt mich übrigens Mari nennen, denn Marius-Phillip hört sich doof an. Tschüß,
Euer Mari.
Marius-Ph. Sautier,
3053 Hohnhorst
P.S.: Anbei eine Urkunde für Euch!



Eine wahre Begebenheit

Eines Tages ging Mario über eine Straße in der Schwammerlwelt. Plötzlich kam ihm eine Truppe von Koopas entgegen. Er dachte sich: „Wenn ich jetzt nicht sofort eine Feuer-Blume finde, werde ich bald zu Hackfleisch verarbeitet!“ Das wollte er nun aber ganz und gar nicht. Er fand zwar keine Feuer-Blume, dafür aber einen Super-Stern. Das ließ er sich nicht zweimal sagen, daß er ihn nehmen mußte. Also nahm er ihn und rannte direkt durch die Koopa Truppe. Auf der anderen Seite standen schon Prinzessin Toadstool, Luigi und Toad. Die waren natürlich alle froh, daß er es geschafft hatte. – Ende
Ich hoffe, daß Euch meine Geschichte mit Mario gefallen hat. Bitte antwortet mir so schnell, wie möglich!
Christian Lotterstedt,
4170 Geldern 1

Fortsetzung von Mario: Aber nicht alle waren froh, daß Mario der Koopa-Truppe entkommen war. Irgendwo, weit entfernt vom Geschehen, auf den Yoschi-Inseln saß Bowser und grollte. „Wie macht dieser Klempner das nur immer? Irgendwann muß ihn sein Glück doch mal im Stich lassen...“, dachte sich Bowser. Für die bevorstehende Belagerung der Yoschi-Inseln hatte er alle Vorbereitungen getroffen. – Würde er es diesmal schaffen...?

Der Roman seines Lebens

Hallo Mario und Rest!
Auf dem Foto, welches ich beigelegt habe, sieht man mich mit meinen ersten Errungenschaften für den Gameboy. (...) Bald kann auch ich mich einen stolzen Besitzer eines NES nennen, denn ich habe vor, mir dieses zu kaufen. Diese Spiele gefallen mir am besten: „Mega Man 2“, „Battle Of Olympus“, „Zelda I + II“ und alle „Super Mario Bros.“-Spiele. (...) Ich habe eine klitzekleine Beschwerde. Auf der „Maniac Mansion“-Seite in Ausgabe 6/92 war nämlich so eine äußerst häßliche blaue Figur in einem Generalskostüm, die gerade irgend so einen ekligen Mixtrank mixt. Was hat diese Figur mit „Maniac Mansion“ zu tun? (...) Aber jetzt weg von dieser Beschwerde. Es wird Zeit, daß Ihr mal ein Lob einsteckt, denn NINTENDO finde ich „Megasuperturtlepowermetroidikaruslinkspitzenmäßig“!!!
Marcel Baumann,
3501 Söhrewald 1
P.S.: Schickt mir bitte eine Pille, die meine Mutter vom „Dr. Mario“-Fieber befreit.



Antwort von Mario: Lieber Marcel, vielen Dank für Deinen langen Brief. Ich habe nur eine Woche gebraucht, um ihn ganz zu lesen. Leider mußte ich ihn für das Magazin etwas kürzen. – Zu Deiner Frage: Bei der „äußerst häßlichen blauen Figur in dem Generalskostüm“ handelt es sich um meinen Bruder Luigi, kurz nachdem er aufgestanden ist. Das Generalskostüm ist sein Schlafanzug und der Trank ist sein Morgenkaffee. – Vielen Dank für Deinen „supermarioluigiundyoschiobersverschärften“ Brief!

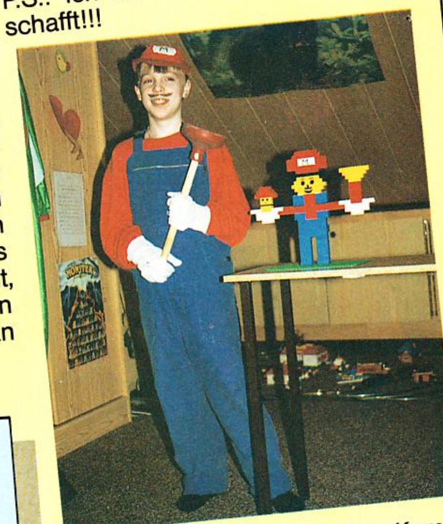
BRIEFE

Mario: Hallo Mari! Ich habe zwei Antworten. 1. Natürlich arbeitet Toad auch. Wie es sich für einen Fliegenpilz gehört, handelt er mit Ökojoghurt in Gläsern, den er völlig überteuert an die anderen Pilze verscherbelt. 2. Ich bin eigentlich noch ganz fit, was man von Luigi nicht gerade behaupten kann. Das liegt aber wahrscheinlich an seiner neuen Freundin Luigine, die ihn ganz schön auf Trab hält.
P.S.: Die Urkunde hängt bereits bei mir im Zimmer!

Der „größte" Fan

Hallo Mario!
Ich habe von Dir eine Skulptur gebaut und ein Kostüm von Dir angefertigt. Bei der Skulptur trägst Du gerade einen „Super-Pilz" und die „Goldene Langglocke". Ich bin nämlich Dein größter Fan. So groß, daß ich Dich nachmachen will. Deshalb auch das Kostüm. Wenn Dir mein Bild gefällt, kannst Du es ja im Club Magazin abdrucken. Schöne Grüße auch an Luigi. Dein Daniel!

Daniel Erdelbrauk,
4200 Oberhausen 12
P.S.: Ich habe eben DuckTales geschafft!!!



Antwort von Mario: Dieses Kompliment kann ich nur erwidern. Obwohl ich in meiner unendlichen Bescheidenheit sagen muß, daß ich doch einzigartig bin. Trotzdem freut es mich, wenn Du mich nachahmst. Und wer weiß . . ., das nächste Mal verkleide ich mich vielleicht als Daniel Erdelbrauk! – Was ist übrigens die „Goldene Langglocke"? Schreib' mir mehr darüber!

Kurz und bündig

Hallo Club Nintendo!
Ich bin ein großer Gameboy-Freak und finde Euren Club echt spitze. Ich habe fünf Gameboy-Spiele und wünsche mir noch mehr. Ich lege Euch ein Foto bei, damit Ihr seht, wie sehr meine Freunde und mein kleiner Bruder (1 Jahr) von NINTENDO begeistert sind. Ich habe noch eine große Bitte: Gibt es eine zweite Folge von „Super Mario Land" auf dem Gameboy? Das wäre auf keinen Fall schlecht!
Oliver Bersin,
6635 Hülsweiler



Antwort von Mario: Na, Du bist mir ja ein Freund! – Kaum habe ich mich von dem ersten Abenteuer auf dem Gameboy erholt, willst Du mich schon wieder in ein neues schicken. Das gibt mir zu denken!!! – Aber natürlich ist es möglich, daß es irgendwann einen zweiten Teil von „Super Mario Land" geben wird. Das hängt ganz davon ab, wann sich meine Programmierer nach „Super Mario World" ausgeruht haben.

Ein Fall für Dr. Mario

Hallo Nintendo!
Endlich habe ich „Super Mario Bros. 3" geschafft!!! Das verdanke ich Euch. Und deswegen erzähle ich hier mal, wie ich es geschafft habe. – Es geschah im Land der Dunkelheit, im letzten Schloß. Der Schweiß lief mir von der Stirn, zehn andere Kinder schauten mir zu. Jede überraschende Bewegung jagte uns einen Schrecken ein, jeden Augenblick konnte etwas Neues passieren. Jederzeit konnte man ausrutschen, abstürzen oder getroffen werden. Jedesmal wenn wir dachten, es sei vorbei, kam eine neue Überraschung und es gab ein wildes Geschrei. Dann kam ich endlich zu Bowser und mußte ihm erst einmal ausweichen. Plötzlich springt er auf eine dünne Steinschicht und die Steine flogen durch die Gegend. Er stürzte ab und eine Tür ging auf, in die ich hineinging. – Den Schluß konnte ich leider nicht erleben, weil ich vor Aufregung vom Hocker gefallen und ohnmächtig geworden bin. Viele Grüße an Mario und Luigi.
Sami Moussa,
3380 Goslar

Antwort von Dr. Mario: Ich habe Deinen Brief mehrmals sehr sorgfältig durchgelesen und bin mir jetzt ganz sicher. Die Symptome, die Du beschreibst, lassen keinen Zweifel mehr zu. Du bist von der „Marionitis" befallen! – Das ist aber nicht weiter schlimm, da Du nicht der einzige bist. Verdächtig wäre es erst, wenn Du auch in der Schule vor lauter Aufregung in Ohnmacht fallen würdest.

Alle Leserbriefe gehen an folgende Adresse:

Club Nintendo/Leserbriefe
Postfach 1501
8754 Großostheim

Jeder Brief wird von uns beantwortet! Außerdem versuchen wir die schönsten und witzigsten Briefe im Magazin zu veröffentlichen. Das geht aber wegen der großen Flut von Briefen nicht immer. Sei deshalb nicht traurig, wenn Dein Brief mal nicht im Heft ist. Eine Antwort bekommst Du von uns auf jeden Fall! – Wenn Du uns schreibst, dann schicke doch am besten ein Foto mit, damit wir wissen, mit wem wir es zu tun haben. Bitte deutlich schreiben!!!

SUPER NINTENDO®

ENTERTAINMENT SYSTEM

DIE ZUKUNFT HAT BEGONNEN!

Der Fortschritt macht auch vor Videospielen nicht Halt: NINTENDO hat eine neue Generation von Spielkonsolen entwickelt. Name des neuen Super-Teils: Super Nintendo Entertainment System, kurz Super Nintendo! Schon sein Äußeres verrät, was in ihm steckt: Eine Wahnsinnstechnik, die Dir eine neue Dimension des Video-Spielspaßes eröffnet. Schnell wirst Du feststellen: Die Super Nintendo-Spiele sind noch umfangreicher als alles, was Du bisher auf dem Bildschirm erlebt hast. Die Graphik mit der schier unausschöpflichen Farbenpalette beeindruckt genauso wie der Stereo-Sound! Beim Super-Nintendo haben die Programmierer und Hardware-Entwickler sich die modernsten Möglichkeiten der Computer-Technologie zunutze gemacht.

Das Gerät

Die Super Nintendo Grundausstattung ist komplett mit allem, was Du brauchst, um sofort in die neue Action-Welt von Nintendo einsteigen zu können: Spielkonsole, ein High-Tech-Controller und die Spielkassette „Super Mario World", das neueste unglaubliche Mario-Abenteuer. Die neue Dimension des Videospiels läßt sich natürlich an jeden normalen Fernseher anschließen, wie gewohnt. Aber außerdem kannst Du Dir einen phantastischen Stereo-Sound hervorzaubern durch die A/V-Verbindung. Was Dich genau erwartet, erfährst Du auf den nächsten Seiten.





SUPER-NINTENDO
16-Bit CPU, 128 K Speicher
Auflösung 512:448
32768 verfügbare Farben

Der Controller

Der Action-Controller für das Super Nintendo ist ein echtes High-Tech-Erzeugnis. Seine Form paßt sich perfekt der Ergonomie Deiner Hand an. Das ist schon einmal ein großer Pluspunkt auf dem Weg zur optimalen Spielkontrolle. Ein weiterer ergibt sich aber durch die neuen Knöpfe, die eine sehr viel differenziertere Kontrolle ermöglichen. Der L- und R-Knopf haben je nach Spiel spezielle Sonderfunktionen. X- und Y-Knopf plus die gewohnten A- und B-Knöpfe haben sowohl allein, wie auch in der Kombination ganz spezielle Funktionen. Da kannst Du mit Mario zum Beispiel Dinge anstellen, von denen Du sonst nur träumen konntest. Mach Dich auf einige Überraschungen gefaßt!

Bitte umblättern!

EIN FEST FÜR AUGEN UND OHREN

Wie bereits erwähnt: Mit dem Super Nintendo Entertainment System tut sich eine neue Dimension des Videospiels auf! Deine Augen werden es kaum glauben, was sich ihnen als Graphik bietet. Und Deine Ohren werden begeistert aufhorchen, wenn Sie mit der tollen Hintergrundmusik oder den faszinierenden Soundeffekten konfrontiert werden. Worte können kaum beschreiben, was Dich erwartet - das muß man einfach live erlebt haben!

1 SUPER-SPRITES

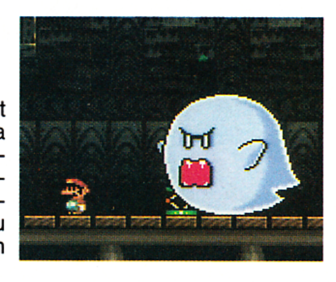
Was ist ein Sprite? – Ein Sprite ist ein bewegliches Objekt auf dem Bildschirm (zum Beispiel: Spielfigur oder Gegner). Da der Sprite sich bewegen soll, muß der Rechner für jede Position auf dem Bildschirm die Koordinaten neu errechnen. Was heißt das in der Spiel-Praxis? Ist doch klar: Da das Super Nintendo über eine so hohe Rechnerkapazität verfügt, kann es sehr viel mehr Informationseinheiten verarbeiten. Spiele-Erfinder jubeln wenn ihnen diese Möglichkeiten zur Verfügung gestellt werden. Das bedeutet nämlich, sie können sich noch mehr kleine und große Spitzfindigkeiten ausdenken, die das jeweilige Spiel interessanter machen - und das wiederum bringt Dich, den Spieler zum Jubeln, oder? Das Super Nintendo Entertainment System ist in der Lage, bis zu 128 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm zu produzieren. Außerdem kann ein Sprite die maximale Größe von 128*128 Bildschirmpunkten erreichen.



Invasion der kleinen Gespenster

Im Geisterschloß von SUPER MARIO WORLD wirst Du ganz schön Augen machen. Hier bewegen sich teilweise mehr als zwanzig kleine Gespenster um Dich herum.

Man kann es ja auch übertreiben!

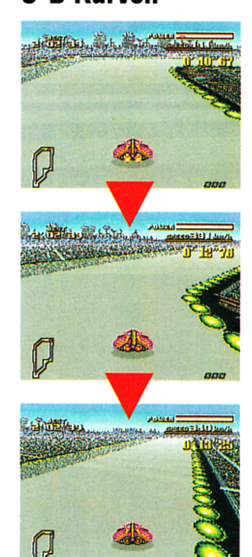


Nur keine Panik, Du kannst Dir immer sagen: „Ist ja nur ein großer Sprite!" – Aber er wirkt trotzdem erschreckend echt. Den riesigen Buu Huu findest Du natürlich in Marios neuem Abenteuer.

SUPER-SCROLLING

Was ist Scrolling? – In fast allen Videospielen bewegst Du eine Spielfigur durch eine Computerlandschaft. Damit Deine Spielfigur nicht irgendwann aus dem Bildschirm läuft, muß die Landschaft sich natürlich mitbewegen. Diese Bewegung des Bildschirms nach rechts, links oder diagonal nach oben nennt man „Scrolling". Auch hier muß der Computer jedesmal die neuen Daten sehr schnell errechnen, damit die Bewegungen fließend verlaufen, und nicht ruckartig! Durch die hohe Rechengeschwindigkeit des Super Nintendo Entertainment Systems hast Du ein ganz „weiches Scrolling". Und einen tollen „Nebeneffekt", wenn man überhaupt von „neben" sprechen kann: Denn dadurch, daß die verschiedenen Bildelemente unterschiedlich schnell scrollen, ergibt sich ein 3-D-Effekt - das Spiel bekommt sozusagen Tiefe. Schwer vorstellbar? Na, dann schau es Dir doch einfach selber mal an!

3-D Kurven



Die Vogelperspektive



Bei F-ZERO steuerst Du Deinen Personenkraftgleiter durch die halsbrecherischen Kurven. Für das Super Nintendo Entertainment System ist die räumliche Darstellung dieser Kurven kein Problem. Und Dir werden diese Kurven so vorkommen, als würdest Du sie wirklich fahren.



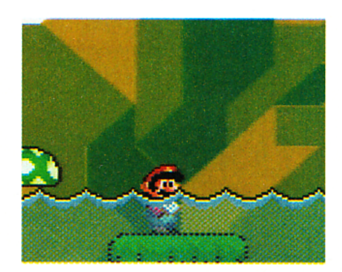
SUPER-EFFEKTE

Was ist ein Effekt? – Als Spannungselement und zur eigenen Freude bauen die Programmierer immer wieder mal kleine Effekte in die Spiele ein. Das können humoristische Einlagen sein, oder einfach nur graphische Spielereien. Auf jeden Fall erfreut sich jeder daran, wenn er die Super-Effekte bewundern kann. Als einen Effekt bezeichnen wir sowohl graphische und optische Effekte, als auch musikalische und akkustische Effekte. Und davon gibt es bei den Spielen für das Super Nintendo Entertainment System eine ganze Menge. Denn, und das hast Du sicher auch schon festgestellt, ein Spiel mit Liebe zum Detail programmiert, macht nun einmal noch viel mehr Spaß.



SUPER-GRAPHIK

Was ist Graphik? – In diesem Fall meinen wir natürlich die graphische Darstellung der Spielsituationen auf dem Bildschirm. Ganz abgesehen von den Spielfiguren, bieten sich beim Super Nintendo auch Gestaltungsmöglichkeiten für den Hintergrund. Kannst Du Dir die Zahl von 32768 vorstellen? Nein? Nun dann wird Dir wahrscheinlich die Vorstellung von 32768 verschiedenen Farben noch schwerer fallen, aber so viele können die Spiele-Designer in den Super Nintendo-Spielen verwenden - und davon machen Sie regen Gebrauch. Die Graphik setzt sich eigentlich aus verschiedensten Elementen zusammen. Die Programmierer von NINTENDO müssen für ein Spiel jeden einzelnen Punkt auf dem Bildschirm ganz genau beschreiben. Das ist fast wie bei einem Trickfilm, und dauert auch genauso lang. Die realistische Darstellung eines Objekts ist das Ziel jedes Programmierers.

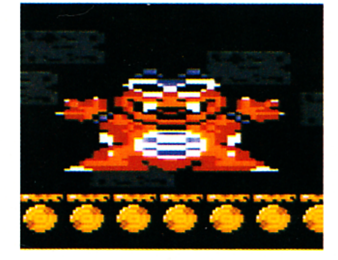


Pack die Badehose ein!

Die Darstellung des Wassers in SUPER MARIO WORLD ist so realistisch, daß es schon fast aus Deinem Fernsehapparat tropft.

Klotzen, nicht kleckern!

Der Kampf zwischen David und Goliath ist nichts dagegen. Einen so großen Gegner, der sich auch noch bewegt, konntest Du noch nie in einem Videospiel sehen.





Der Mosaik-Effekt

Bei diesem Effekt handelt es sich um eine optische Spielerei, die besonders auf dem Super Nintendo Entertainment System zur Geltung kommt. Nicht auf jedem System wäre der Mosaik-Effekt möglich.

Die Programmierer von SUPER MARIO WORLD zum Beispiel haben sich überlegt, wie man elegant von einer Spielszene zur anderen springen kann. Damit der Übergang nicht ruckartig verläuft, hat man den Mosaik-Effekt entwickelt.





Beim Mosaik-Effekt zerfällt der Bildschirm nach und nach in grobere Strukturen. Das Bild wird sozusagen „unscharf". Diesen Effekt erreicht man, indem einige Pixel (Bildschirmpunkte) überdimensional vergrößert werden. Wichtige Details fallen somit langsam weg.

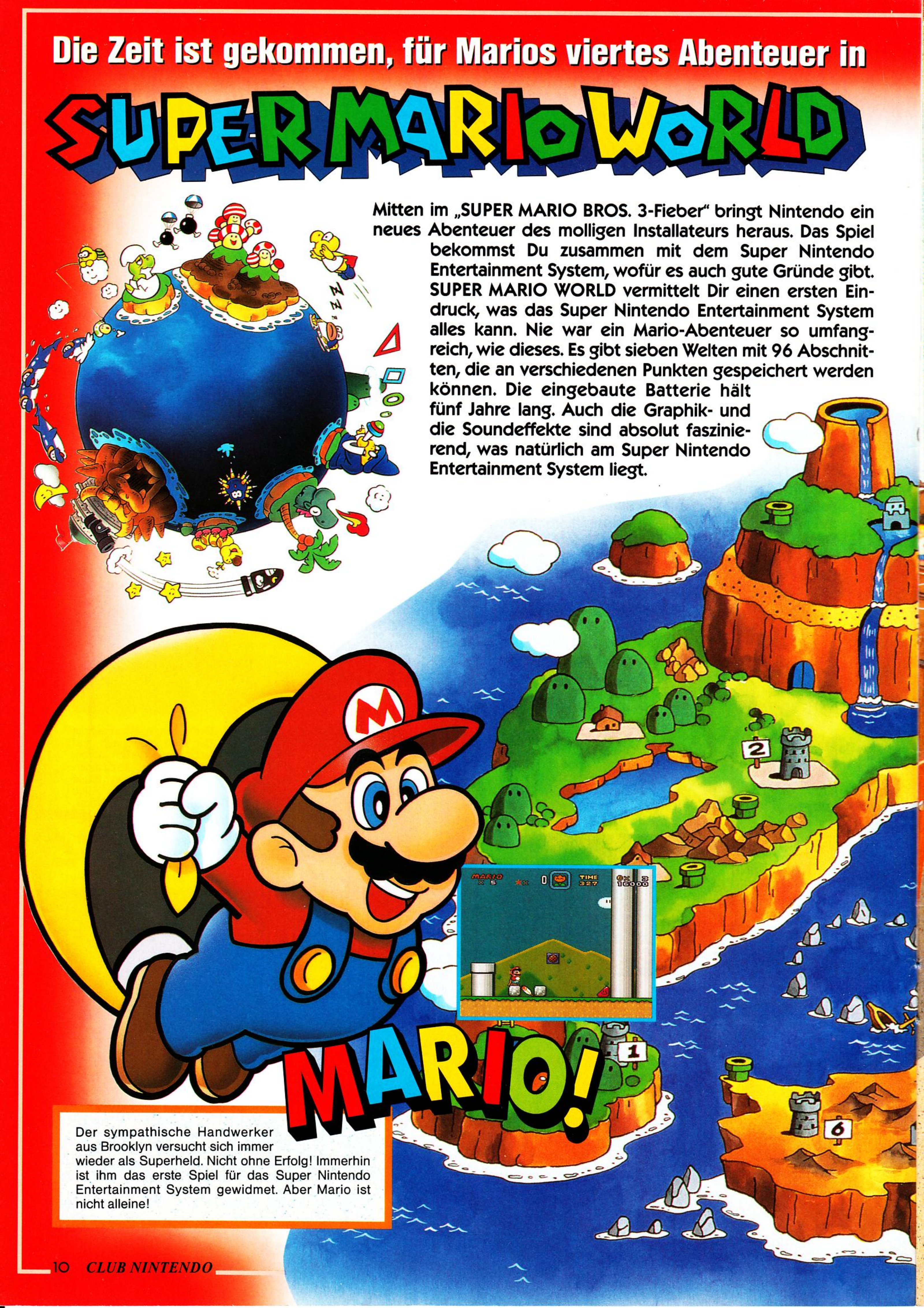
4

Überzeuge Dich selbst vom



Die Zeit ist gekommen, für Marios viertes Abenteuer in

SUPER MARIO WORLD



Mitten im „SUPER MARIO BROS. 3-Fieber“ bringt Nintendo ein neues Abenteuer des molligen Installateurs heraus. Das Spiel bekommst Du zusammen mit dem Super Nintendo Entertainment System, wofür es auch gute Gründe gibt. SUPER MARIO WORLD vermittelt Dir einen ersten Eindruck, was das Super Nintendo Entertainment System alles kann. Nie war ein Mario-Abenteuer so umfangreich, wie dieses. Es gibt sieben Welten mit 96 Abschnitten, die an verschiedenen Punkten gespeichert werden können. Die eingebaute Batterie hält fünf Jahre lang. Auch die Graphik- und die Soundeffekte sind absolut faszinierend, was natürlich am Super Nintendo Entertainment System liegt.

Der sympathische Handwerker aus Brooklyn versucht sich immer wieder als Superheld. Nicht ohne Erfolg! Immerhin ist ihm das erste Spiel für das Super Nintendo Entertainment System gewidmet. Aber Mario ist nicht alleine!



WILLKOMMEN IM DINOSAURIERLAND



Es hätte so ein schöner Urlaub werden können, hätte Prinzessin Toadstool nicht wieder einmal ihren Kopf durchsetzen müssen. Mario und Luigi waren von Anfang an dagegen, nach Dinosaurierland zu fahren. Aber nein, die Prinzessin wollte natürlich unbedingt etwas Aufregendes erleben. Und so kam es dann auch. – Gleich am ersten Tag nach ihrer Ankunft geschah etwas Schreckliches. Nach einem Bad im See kamen Mario und Luigi aus dem Wasser und die Prinzessin war verschwunden. An ihrem Strandkorb hing ein Zettel: „Hallo, Ihr beiden! Ich habe Eure Prinzessin entführt und werde sie bald in Rotweinsoße braten. – Euer Bowser!" Das war also der Beginn eines neuen Abenteuers und der Urlaub fiel somit in's Wasser.

LUIGI!

Als der liebe Gott den „Bruder" erfunden hat, ist ihm wohl gerade nichts Besseres eingefallen. Aber wenn Not am Mann ist, kann sich Mario immer auf seinen Bruder Luigi verlassen.

YOSHI!

Er ist neu in SUPER MARIO WORLD. Obwohl Yoshi eine ganze Menge essen kann, nimmt er nicht zu. Sein Geheimnis, wohin die ganzen Schildkröten und Äpfel verschwinden, verrät er uns aber diesmal noch nicht.



DAS NEUE ABENTEUER

Armer Mario! Das Froschkostüm aus SUPER MARIO BROS. 3 hat er in seinem letzten Gran Canaria-Urlaub verloren und der Waschbäranzug ist zur Zeit in der Reinigung. Was also soll er für seinen Aufenthalt auf den Yoshi-Inseln in die Koffer packen? – Mit Deiner Hilfe kann er auch in SUPER MARIO WORLD ein neues Kleidungsstück finden, das ihm helfen wird. Und nicht nur das! Eine weitere große Hilfe auf seiner Reise ist der Dinosaurier Yoshi. Mit ihm kann Mario nicht nur reiten… – Auf dieser Doppelseite kannst Du die wichtigsten Neuerungen in SUPER MARIO WORLD sehen und wie Du sie mit dem Action-Controller steuerst.

Cape-Mario

Daß Mario ein echter Superheld ist, wissen wir ja schon länger. Mit dem Cape, das er im Dinosaurierland finden kann, wird sein Dasein als Superheld nun auch optisch unterstützt. Aber das Cape sieht nicht nur gut aus, es verleiht dem Besitzer auch ganz besondere Kräfte. Mario kann von nun an hoch über den Wolken fliegen und bei der Landung wird das Cape zum praktischen Fallschirm. Erteilst Du dem Klempner die Starterlaubnis? – Und los geht's!

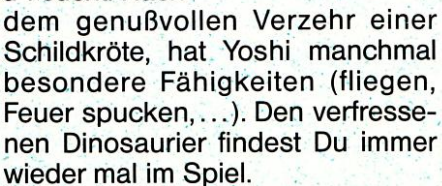
Super-Drehsprung

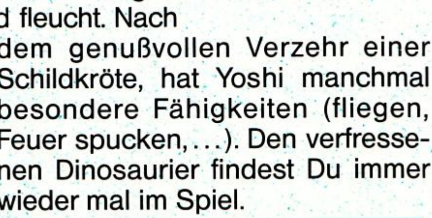
Wahnsinn, was dieser Klempner so alles kann! – Den Drehsprung hat sich Mario nach seinem letzten Abenteuer angeeignet. Als hätte er gewußt, daß er ihn in SUPER MARIO WORLD brauchen würde. Mit dem besonderen Sprung kann Mario Steine zerstören und hartnäckige Gegner loswerden. Einen Drehsprung macht Mario immer dann, wenn Du „A" auf dem Controller drückst.





Yoshi ist eine der wichtigsten Neuheiten in SUPER MARIO WORLD. Nachdem er aus seinem Ei geschlüpft ist, kann Mario auf ihm reiten. Yoshi hat einen unstillbaren Hunger und schnappt sich mit seiner langen Zunge fast alles, was da so kreucht und fleucht. Nach dem genußvollen Verzehr einer Schildkröte, hat Yoshi manchmal besondere Fähigkeiten (fliegen, Feuer spucken, ...). Den verfressenen Dinosaurier findest Du immer wieder mal im Spiel.







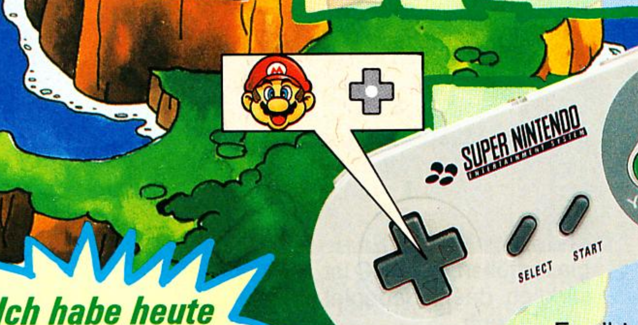
Die Legende

Man sagt, daß es irgendwo im Dinosaurierland noch mehr Yoshis mit ganz besonderen Eigenschaften geben soll. Sie sind noch ganz klein und müssen erst gefüttert werden, damit sie ihre Kräfte voll entfalten können. Tja, Yoshis sind nun einmal sehr gefräßig.





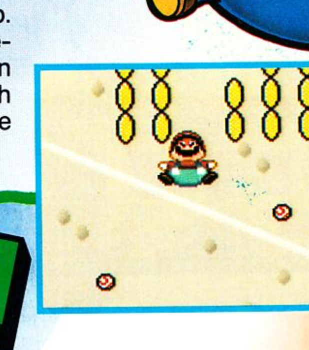




Ich habe heute noch nichts gegessen!

Ballon-Mario

Es gibt nur ganz wenige Stellen im Spiel, an denen sich unser Held in Ballon-Mario verwandeln kann. Wenn Du aber eine solche Stelle gefunden hast, geht die Post ab. Es erscheint ein Luftballon, den Du berühren mußt, damit sich Marios Hosen mit Luft aufblähen. Er kann jetzt nach oben schweben und höher gelegene Gegenstände erreichen.



BOWSER!

Das alles sollte nur ein Vorgeschmack auf SUPER MARIO WORLD sein. Da das Spiel zur Grundausstattung des Super Nintendo Entertainment Systems gehört, kommst Du an diesem Abenteuer gar nicht vorbei. Mehr darüber erfährst Du in der nächsten Ausgabe.

Bis bald!

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

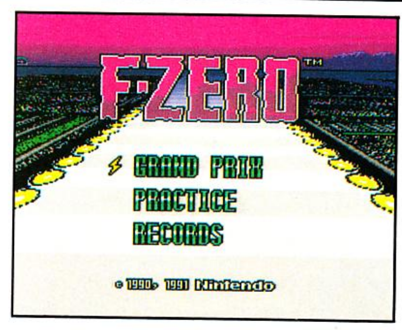
Andere Super Spiele!!!

Es wäre ja gelacht, wenn es außer „Super Mario World" nicht noch andere Super-Spiele für das Super Nintendo Entertainment System gäbe. Aber bevor wir das Wort „Super" noch ein paarmal verwenden, überzeuge Dich selbst! – Es ist für jeden Geschmack etwas dabei. Ob Action-, Adventure- oder Sport-Spiele. – Und das ist erst der Anfang!

F-ZERO







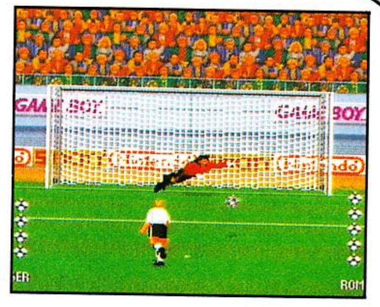
Hast Du Lust mit NINTENDO an einem Freizeitsport der Zukunft teilzunehmen? – Gut, dann ist F-ZERO genau das Richtige für Dich! Das Spiel entführt Dich in das 26. Jahrhundert, wo die Menschen sehr viel Freizeit haben und nicht wissen, was sie damit anfangen sollen. Die alltägliche Arbeit wird von Maschinen verrichtet und es scheint, daß es keine wichtigen Aufgaben mehr gibt. Da besinnt man sich plötzlich der Vergangenheit und ruft einen Sport in's Leben, der fast schon vergessen ist. Das „Formel-1" Rennen. Doch Autos, wie wir sie heute kennen, gibt es schon lange nicht mehr. Das Transportmittel der Zukunft ist der Personenkraftgleiter (PKG). In Anlehnung an das historische „Formel-1" Rennen nennt man den neuen Freizeitsport schlicht „F-Zero".

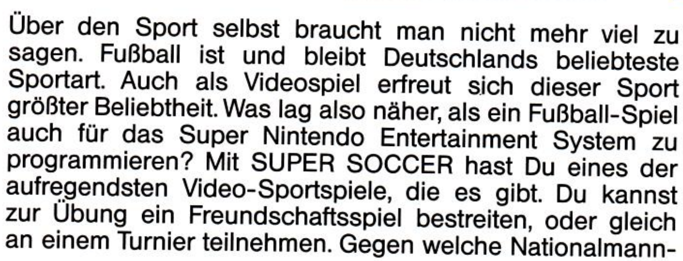
Die Idee ist völlig neuartig und sensationell. Du steigst in den Personenkraftgleiter Deiner Wahl und legst los. Streiche das Wort „Gravitation" aus Deinem Gedächnis und vergiß alles, was Du bisher gesehen hast. Die Technik des Super Nintendo Entertainment Systems ermöglicht dreidimensionale Graphiken und einen fetzigen Sound, so daß Deine Augen und Ohren eine Party veranstalten werden. Auf den modernen Fahrstrecken liegen Hindernisse, wie Eisflächen, Bodenminen und elektromagnetische Felder. Mit dem Action-Controller kannst Du den Wagen optimal steuern. Da Dein Gleiter batteriebetrieben schwebt, mußt Du ihn natürlich auch ab und zu im Pit mit Energie auffüllen. F-ZERO ist wirklich das Videospiel der Zukunft.



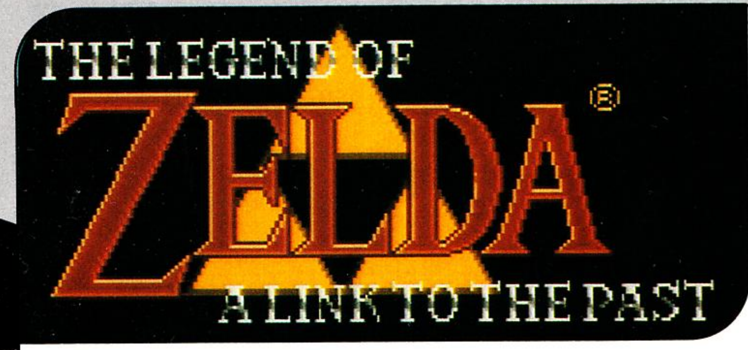
SUPER SOCCER*





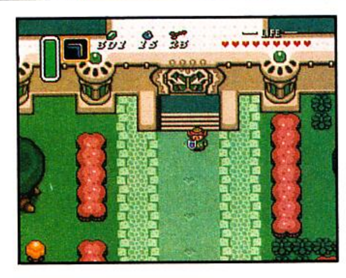


Über den Sport selbst braucht man nicht mehr viel zu sagen. Fußball ist und bleibt Deutschlands beliebteste Sportart. Auch als Videospiel erfreut sich dieser Sport größter Beliebtheit. Was lag also näher, als ein Fußball-Spiel auch für das Super Nintendo Entertainment System zu programmieren? Mit SUPER SOCCER hast Du eines der aufregendsten Video-Sportspiele, die es gibt. Du kannst zur Übung ein Freundschaftsspiel bestreiten, oder gleich an einem Turnier teilnehmen. Gegen welche Nationalmannschaft Du dabei antrittst, bleibt Dir überlassen. Nur echte Profis schaffen es, gegen die Nintendo-Elf anzutreten. Oder willst Du nur an einem Elfmeterschießen teilnehmen...? – Mit der Paßwort-Funktion kannst Du an jedem Spielstand einsteigen! Bei SUPER SOCCER mußt Du auf nichts verzichten. Weder auf die realistische Graphik (ach, ist der Rasen schön grün!), noch auf die Klangeffekte („Die Zuschauer im Frankfurter Waldstadion toben. Der Applaus ist überwältigend").



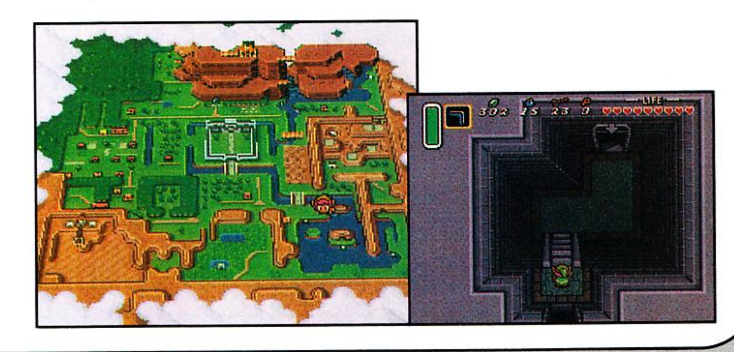


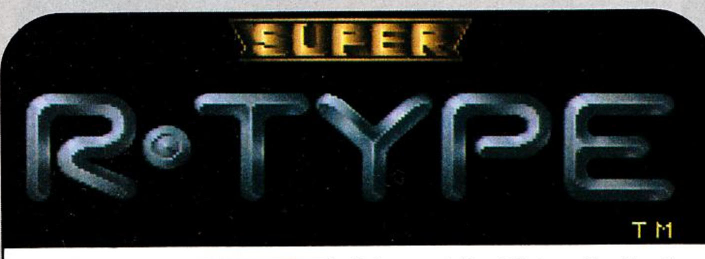
Die Fans von Adventure-Spielen werden vor Freude in die Luft springen. Link und Prinzessin Zelda sind wieder da! Und das ist die Geschichte zum dritten Teil der Hyrule-Saga: Link wird durch eine telepathische Botschaft von Prinzessin Zelda aus dem Schlaf gerissen. Sechs Prinzessinnen und später auch Zelda selbst werden vom bösen Zauberer Agahnim im Land der Dunkelheit gefangen gehalten. Ganz klar, daß Link die Damen befreien muß. Um allerdings in das Land der Dunkelheit zu gelangen, muß Link einen geheimen Eingang durch das magische Schutzschild finden. Zunächst wandert er durch Hyrule und eignet sich Waffen, besondere Gegenstände und Kampfstärke an. Dann erst, und nur mit Deiner Hilfe, findet er den magischen Durchgang in das Land der Dunkelheit. Hier erwarten ihn Wesen, an die wir im Moment lieber noch nicht denken wollen. – Ein gewaltiges Abenteuer wartet auf Dich!





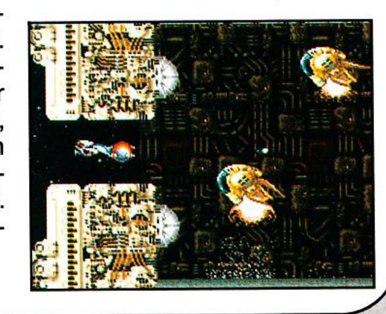
NINTENDO hat keine großen Experimente gemacht und das bewährte Spielkonzept weitergeführt. Wie schon in den ersten beiden Abenteuern auf dem NES, besticht „ZELDA III" durch einfache Steuerung, spannende Rätsel und einen logischen Spielaufbau. Für das Super Nintendo Entertainment System hat man sogar die Graphik erheblich verbessert, damit auch das Auge etwas davon hat. Und das allerbeste kommt jetzt – erstmals gibt es für das Adventure-Spiel einen deutschen Text! Die „Ich-verstehe-doch-kein-englisch-Zeiten" sind damit endgültig vorbei. – ZELDA III ist so umfangreich, daß Du einige Wochen damit beschäftigt sein wirst. Am meisten Spaß hast Du, wenn Du das Spiel mit Deinen Freunden zusammen spielst. Einer kann dann Pläne zeichnen, während der andere in den Höhlen Kampftechniken übt.





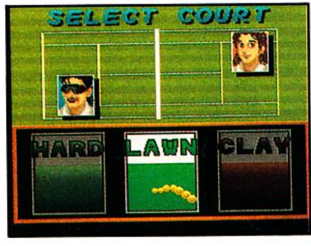


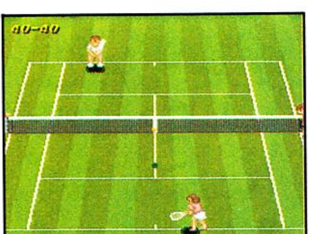
Erinnerst Du Dich ...? – In der ersten Videospiel-Generation mußtest Du Dein Raumschiff gegen eine gegnerische Alien-Flotte steuern und dabei aufpassen, daß Du nicht getroffen wirst. So einfach dieses Spielprinzip auch ist, so erfolgreich ist es doch auch. Mit SUPER R-TYPE hat man nicht nur das Spielprinzip verbessert, sondern auch die Graphik, die Spielgeschwindigkeit und den Sound. Wie bei „R-Type" auf dem Gameboy, erhältst Du auch hier Sonderwaffen und allerlei Extras. Bekomme keinen Schreck, wenn Du die riesengroßen Darstellungen der Gegner siehst. Das ist „normale Härte" auf dem Super Nintendo Entertainment System! Bedenke immer, daß Du die Menschheit vor dem Angriff des Bydo-Imperiums retten mußt. Dein Flug durch den Weltraum wird mit modernster Techno-Musik untermalt, fast wie beim legendären „Captain Future" und seinem Raumschiff Komet. Der Countdown läuft bereits ...





Was würde Boris Becker dazu sagen, wenn er wüßte, daß Du ihm den ersten Platz auf der Weltrangliste streitig machen willst? – Mit SUPER TENNIS könnte Dir das nämlich durchaus gelingen. Du hast diesmal nicht nur die Auswahl zwischen einem Einzel und einem Doppel. Im Zeitalter der Gleichberechtigung kannst Du Dich auch auf ein gemischtes Doppel einlassen. Darüberhinaus kannst Du an einem aufregenden Turnier teilnehmen und Dir aussuchen, auf welchem Bodenbelag Du spielen willst. – Wann beginnt Dein Match?







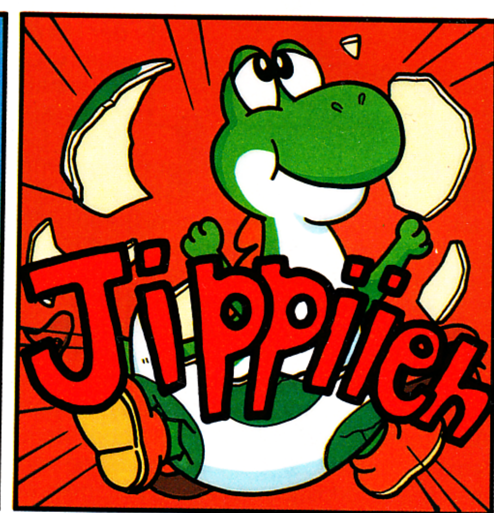


Die unheimliche Begegnung der Yoshi-Art













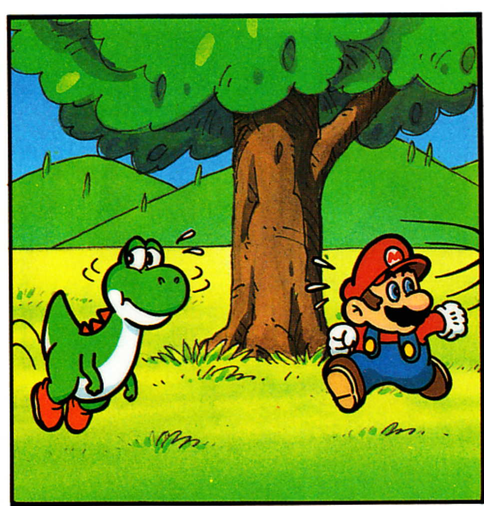


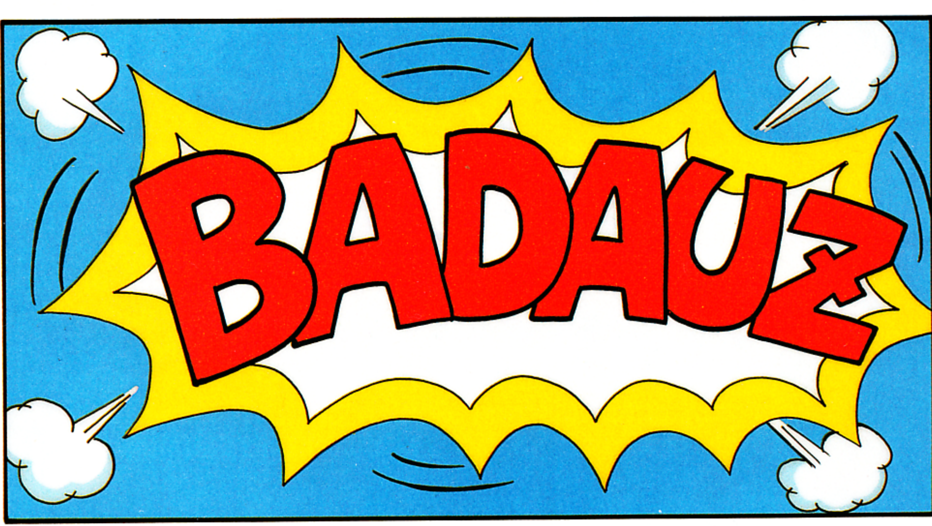





Hab ich den Verrückten endlich abgeschüttelt? Ich, und Mami, der spinnt ja!


Schluchz! Wo ist sie denn nur? Mami!! Schnief!



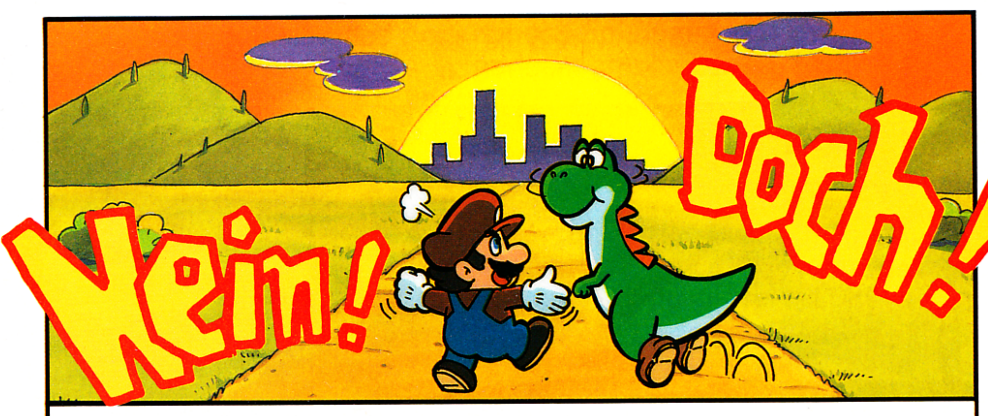

BADAUZ

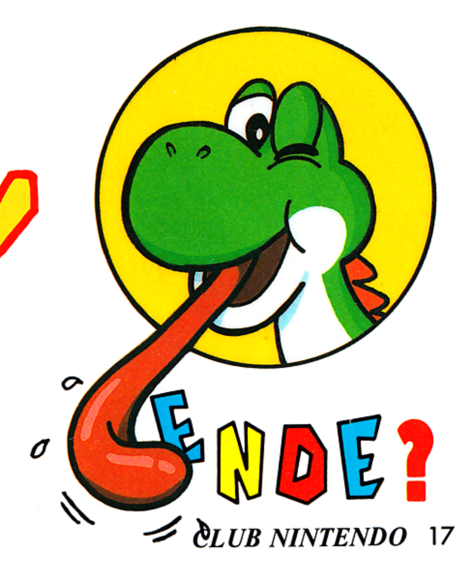

Au, Weia!
Uff!


Ich bin nicht Deine Mami! Verstanden?


Aber jeder Yoshi hat doch eine Mami. Und Du sollst meine sein!


Mami, nein! Freund, okay! Ich bin der Mario!
Na gut! Aber Du wärst auch eine prima Mami!


Nein!
Doch!
Schon bei der ersten Begegnung wurde eines klar: Hier hatten sich zwei Dickköpfe gesucht und gefunden! Eine Freundschaft für's Leben? Man wird sehen!


ENDE?

STARTROPICS™

Das tropisch heiße Abenteuer

Falls der Urlaub dieses Jahr ausfällt, brauchst Du nicht traurig zu sein. STARTROPICS bietet Dir einen Abenteuerurlaub in den Tropen, den Du so schnell nicht vergessen wirst. Dein Reisebegleiter ist der fünfzehnjährige Mike, der dort nach seinem Onkel Dr. Steve Jones sucht. Das hört sich bis jetzt alles noch recht harmlos an, ist es aber ganz und gar nicht. Irgendwer oder -etwas hat Dr. J. (so nennen ihn die Eingeborenen) entführt und versetzt die Bewohner des Atolls in Angst und Schrecken. Hast Du Lust, Mike bei der Suche nach seinem Onkel zu helfen? – Aber Vorsicht! In den unterirdischen Höhlen auf den verschiedenen Inseln lauern schreckliche Monster und Gefahren.

Hallo! Ich heiße Mike, bin fünfzehn Jahre alt und ein großer Baseball-Fan. Eigentlich wollte ich ja an den diesjährigen Meisterschaften teilnehmen, bis ich einen Brief von meinem Onkel Steve bekam. Ich habe ihn noch nie kennengelernt und weiß von ihm nur, daß er auf irgendeiner Insel in den Tropen wohnt und arbeitet. Er ist nämlich ein berühmter Wissenschaftler, mußt Du wissen! Auf jeden Fall lud er mich zu sich auf die Insel ein, damit wir uns mal kennenlernen. Ich war natürlich total von den Socken und fuhr sofort los. Aber kaum dort angekommen, mußte ich eine schreckliche Entdeckung machen…

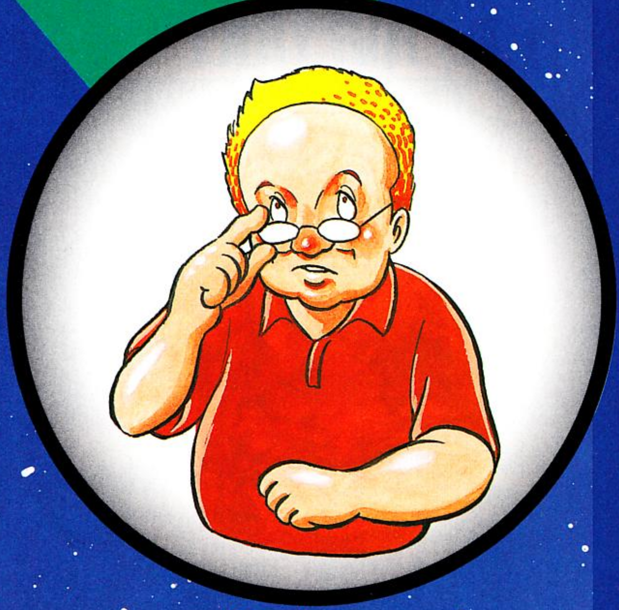
Hilfreiche Gegenstände

Insel-Jojo

Vom Stammeshäuptling in Coralcola erhältst Du eine wirklich ungewöhnliche Waffe, die Dir auf Deiner Reise helfen soll: das Insel-Jojo. „Ein Jojo als WAFFE???", wirst Du Dich jetzt vermutlich fragen. „Was soll denn das nun wieder?" – Tja, so ist das eben. Andere Länder, andere Sitten! Die Insulaner schwören auf dieses Jojo und behaupten sogar, es hätte magische Kräfte. Und in der Tat, das Insel-Jojo ist eine sehr effektive Waffe.







Dr. Jones

Magische Gegenstände

In den Höhlen findest Du nicht nur Unannehmlichkeiten, sondern auch magische Gegenstände. Ihre Wirkung ist beeindruckend.



Kleine Herzen

Nachdem Du das Herz genommen hast, wird eines Deiner Herzen aufgefüllt.



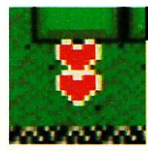
Sterne

Hast Du fünf dieser Sterne gesammelt, füllen sie eines Deiner Herzen auf.



Medizin

Sie schmeckt zwar scheußlich, füllt aber bis zu fünf Herzen wieder auf.



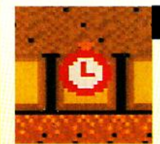
Doppelherzen

Sie füllen gleich zwei Deiner Herzen auf dem Lebensenergiebarometer auf.



Schneemann

Wenn Du ihn benutzt, läuft einem Gegner der kalte Schauder über den Rücken.



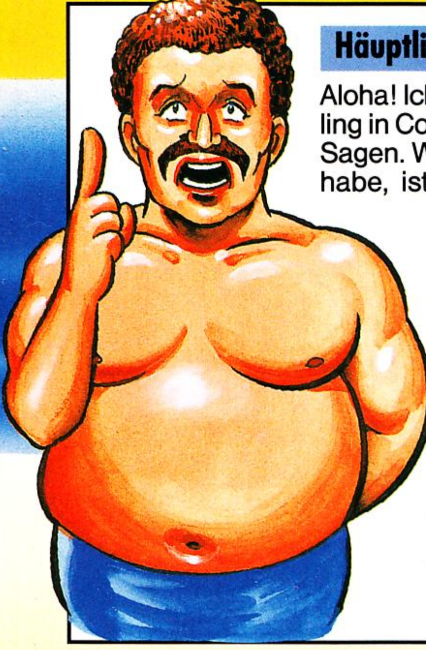
Stop-Uhr

Nachdem Du sie genommen hast, bleiben alle Gegner kurz im Raum stehen.



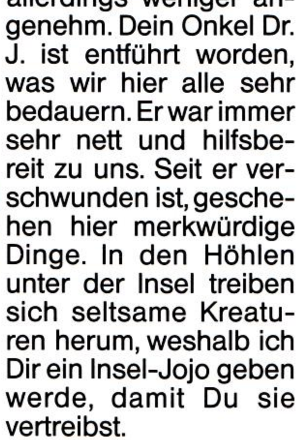
Überraschung

Wenn wir verraten würden, was es bedeutet, wäre es keine Überraschung mehr.



Häuptling von Coralcola

Aloha! Ich bin der Stammeshäuptling in Coralcola und habe hier das Sagen. Was ich Dir jetzt zu sagen habe, ist allerdings weniger angenehm. Dein Onkel Dr. J. ist entführt worden, was wir hier alle sehr bedauern. Er war immer sehr nett und hilfsbereit zu uns. Seit er verschwunden ist, geschehen hier merkwürdige Dinge. In den Höhlen unter der Insel treiben sich seltsame Kreaturen herum, weshalb ich Dir ein Insel-Jojo geben werde, damit Du sie vertreibst.



Auch Aloha! Ich bin die Schwester des Häuptlings und besitze magische Fähigkeiten. Ich werde Dich, wenn auch nur geistig, ständig auf Deiner Reise begleiten. Solltest Du einmal Dein Leben verlieren, so werde ich da sein, um Dich zu retten. Nur ich habe die Kraft, Dich wiederzubeleben. Kennst Du das Sternbild „Kreuz des Südens"? Eine Insellegende sagt, es verleihe denen in Not geheimnisvolle Kräfte. Das Kreuz des Südens sei mit Dir!



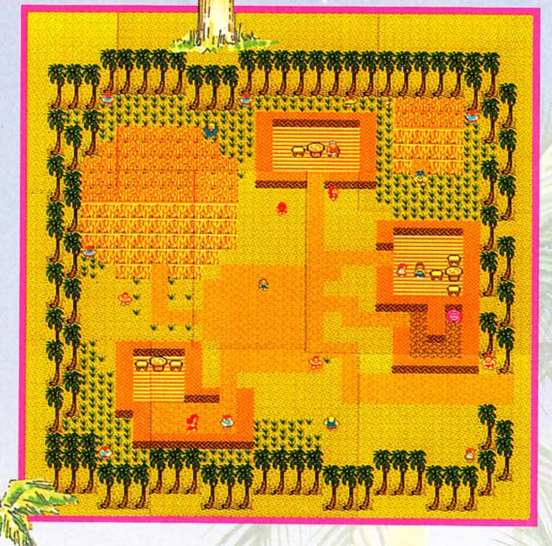
Schwester des Häuptlings

#1 AUFTAKT

Dr. J. ist verschwunden!

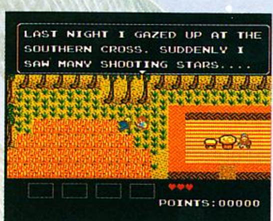
Kurz nachdem Du mit dem Hubschrauber gelandet bist, kommst Du in das Dorf Coralcola. Hier hat Dr. Jones zuletzt gearbeitet. Die Bewohner des Dorfes sind sehr nett und gesprächig, auch wenn sie eine schlechte Nachricht für Dich haben. In der letzten Nacht ist Mikes Onkel aus seinem Laboratorium entführt worden. Das Laboratorium befindet sich auf der anderen Seite der C-Insel. Um dorthin zu kommen, mußt Du durch den unheimlichen Insel-Tunnel.



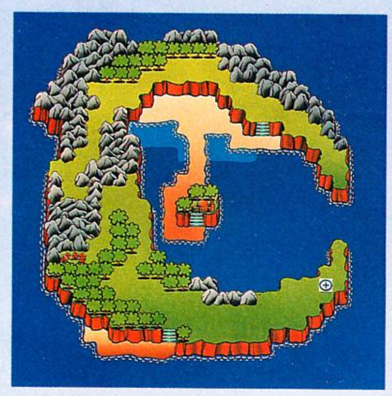


Sprich mit den Bewohnern von Coralcola!

Die Ureinwohner von Coralcola haben selten Besuch und freuen sich deshalb um so mehr, wenn Du mit ihnen sprichst. Manche sind nur auf einen Small-Talk aus, andere geben Dir wichtige Hinweise. Du mußt aber mit jedem einmal gesprochen haben. Wenn Du mit dem Häuptling in Coralcola sprichst, gibt er Dir das Insel-Jojo.



Natürlich sind einige Insulaner sehr abergläubig. Laß Dich von ihren Sprüchen aber nicht in Panik versetzen!



Im Norden befindet sich Dr. Jones' Labor. Gehe durch den Insel-Tunnel, damit Du dorthin kommst. Den Tunnel kannst Du erst dann betreten, wenn Du mit einigen in Coralcola gesprochen hast.



Der Insel-Tunnel

Deine Reise führt Dich durch viele Höhlen und Tunnels. Der Insel-Tunnel ist der allererste, der Dich erwartet. Verglichen mit den anderen, ist es hier noch relativ harmlos. Auch kannst Du Dich hier noch nicht verlaufen.

Magische Gegenstände im Tunnel

Kleine Herzen



Manche Kreaturen hinterlassen ein Herz, nachdem Du sie beseitigt hast.

Sterne



Für den Stern gilt das gleiche. Er erscheint, nachdem Du eine Kreatur besiegt hast.

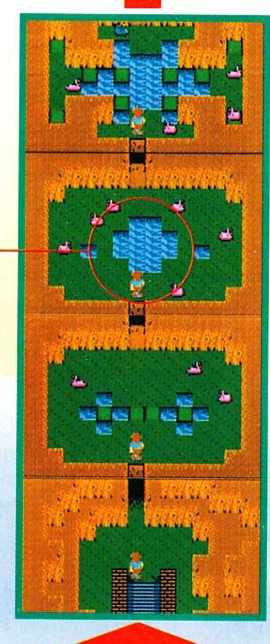
Medizin

In manchen Räumen steht sie einfach so herum und möchte getrunken werden.

Jojo Gebrauchsanweisung

Das Insel-Jojo ist mehr, als nur ein Spielzeug zum Zeitvertreib. Durch die lange Schnur kannst Du die Gegner aus sicherer Entfernung treffen. Das Jojo selbst ist aus unzerstörbarem Material.

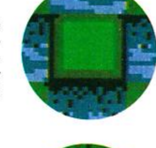




Letzte Information vor dem Start



Tür
Meistens ist die Tür zum nächsten Raum verschlossen. Betätige einen Mechanismus oder erledige eine Kreatur, um sie zu öffnen.



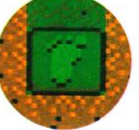
Stein
Du kannst auf einen Stein springen, um einen Mechanismus auszulösen oder über's Wasser zu kommen.



Schalter
Springe auf den Schalter, um eine Tür oder eine Schatztruhe zu öffnen.



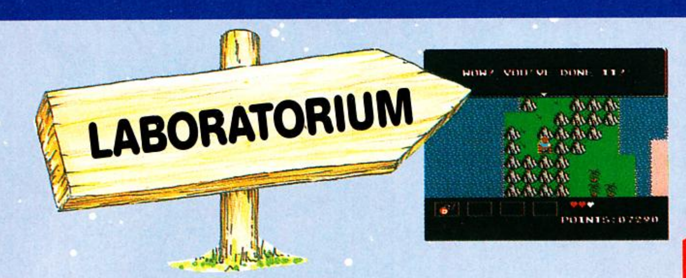
Verborgene Tür
Diese Tür kannst Du zunächst nicht sehen. Betätige einen Mechanismus oder erledige eine Kreatur, damit sie erscheint.



Fußabdruck
Wenn auf dem Stein ein Fußabdruck erscheint, dann ist irgendwo ein Schalter sichtbar geworden.



Schatztruhe
Nachdem Du sie geöffnet hast, erscheint immer ein nützlicher Gegenstand.

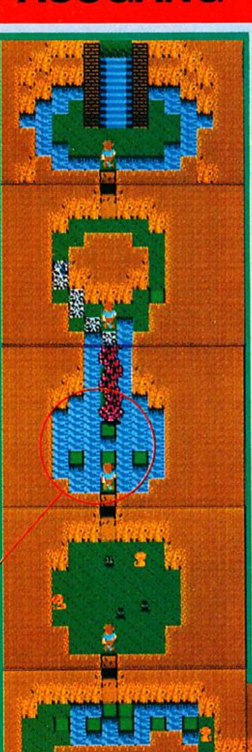


Das Laboratorium von Dr. Steve Jones

Hinter dem Insel-Tunnel liegt das Laboratorium von Mikes Onkel. Sprich zuerst mit dem Eingeborenen Baboo, der das Labor in Dr. J's Abwesenheit bewacht. Er wird Dir anschließend eine Magnetkarte überreichen, mit der Du das Laboratorium betreten kannst. Drinnen befinden sich ein U-Boot und ein sprechender Bordcomputer. Jetzt kann Deine Suche weitergehen.







Eine böse Falle

Wenn Du die rechte Abzweigung in der Höhle nimmst, kommst Du zu einem Raum mit einer Flasche Medizin. Auch ein Schalter ist in diesem Raum versteckt, der eine geheime Tür nach oben öffnet. Nach ganz oben solltest Du allerdings nicht gehen (ist gesünder, glaub's mir!). Ganz oben findest Du einen unterirdischen See, dessen Wasser hochgiftig und ätzend ist.









Die große Korallen-Schlange

Eigentlich wolltest Du den Tunnel ja ganz schnell wieder verlassen, aber dieses blöde Vieh versperrt Dir den Ausgang. Was also tun...? – Wähle mit „SELECT" die Fackel aus und bewirf die Riesenschlange damit. Die Korallen-Schlange ist aber nur verwundbar, wenn sie gerade ihr Maul geöffnet hat. Außerdem speit sie Feuerbälle, denen Du natürlich ausweichen mußt. Viel Glück, mein Freund!



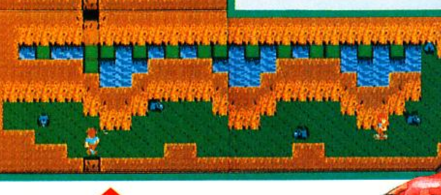
SPEZIAL-WAFFE

Fackel

In der Schatztruhe findest Du eine Fackel. Sie ist besonders wirkungsvoll, wenn Du gegen die große Korallen-Schlange kämpfst. Verschwende sie auf dem Weg dorthin nicht unnötig an andere Kreaturen.







Gegner im Insel-Tunnel



Schneckli

Die subtropische Regenschnecke ist ganz leicht zu besiegen. Ein Wurf mit dem Jojo genügt schon, damit ihr das Lachen vergeht.



Zisch

Ein schwieriger Gegner, bei dem Du sehr schnell sein mußt. Mit dem Jojo kannst Du die Schlangen nur schwer erledigen. Besser ist die Fackel.



Flapp

Eine Fledermaus kommt selten allein! Warte bis die Fledermäuse ihre Rundflüge beendet haben und greife dann erst an.



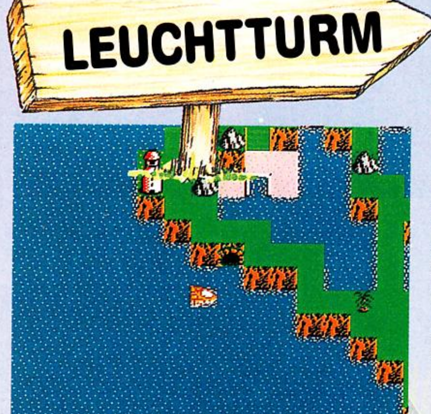
Rattus

Ratten sollen ja eigentlich ganz intelligente Tiere sein, aber diese hier sind wohl eine Ausnahme. Sie laufen immer nur hin und her.

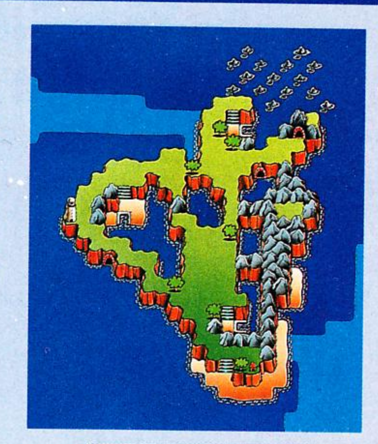


#2 DELPHINE

Qui Quy! Qui . . . K Qui Quy?



Mit dem U-Boot von Dr. Jones geht Deine Suche nach ihm nun auf dem Meer weiter. Dort begegnet Dir eine Delphinmutter, die Dich um Hilfe bittet. Der sprechende Bordcomputer übersetzt die Delphinsprache in eine verständliche Sprache. Ihr Sohn ist von Octo dem Großen entführt worden. Finde heraus, wo der sich herumtreibt und befreie das Delphin-Baby!



Die geheimnisvolle Leuchtturm-Insel

Die Insel ist das reinste Labyrinth. Überall befinden sich versteckte Wasserstraßen und auf der Insel gibt es zwei geheime Tunnels. Der Leuchtturmwärter und seine Frau geben Dir gerne ein paar Informationen, wie Du zu Octo dem Großen kommst. Dazu mußt Du aber wissen, wie Du mit Deinem U-Boot tauchen kannst. Das steht auf einem Zettel, der sich in einer Flasche am östlichen Strand befindet.



Das Innere des Leuchtturms

Versteckte Geheimgänge

Die Leuchtturm-Insel ist voller Geheimnisse. Es gibt Stellen auf dem Wasser und auf Land, an denen sich ein versteckter Durchgang befindet. Finde selbst heraus, wo diese Stellen sind!









Zwei Höhlen auf der Insel führen zu einer Flasche und einem großen Herz. In der Flasche befindet sich ein Zettel mit einem Hinweis.

Die Höhle von Octo dem Großen

Deine zweite Mission ist die Rettung des kleinen Delphin-Babys. Octo der Große hält es in seinem Bau gefangen und denkt nicht im Traum daran, es Dir kampflos zu überlassen. Du kannst Octo besiegen, wenn Du ihn einfrierst. Dazu mußt Du aber vorher die Schneemannpuppe finden. Sie befindet sich drei Räume vor Octo dem Großen.

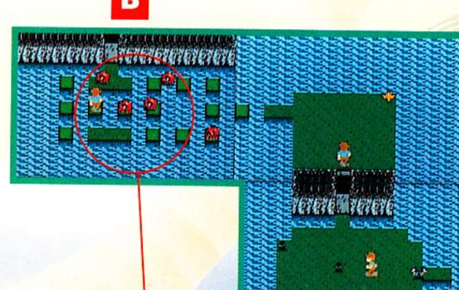
SPEZIAL-WAFFE

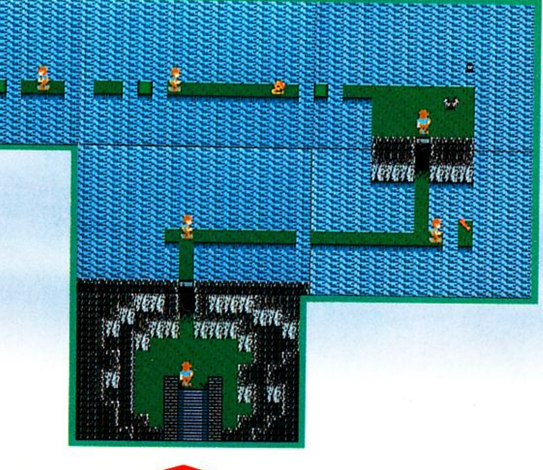
Baseball-Schläger

Mikes Lieblingssport ist Baseball, weswegen der Schläger auch eine sehr sinnvolle Waffe ist. Mit dem Rundumschlag kannst Du die Fledermäuse und Stachelsterne besser treffen, wenn sie ziellos durch die Gegend fliegen.









Komplizierter Öffnungsmechanismus

Hektik und Stress! – Während Du auf den Steinen ballancierst, greift Dich das Monster Börp von der Seite an. Dann ist die Tür auch noch verschlossen. Wo ist der Stein mit dem Fußabdruck? Und wo ist der Schalter für die Tür? Achte auf den Stein, der im Wasser verschwindet.







Die Rettung des Delphins

Nachdem Du Octo den Großen besiegt hast, öffnet sich das Gitter vor dem Baby-Delphin und er ist frei. Seine Mutter ist sofort zur Stelle und total glücklich. Als Dank führen Dich die beiden anschließend durch das gefährliche Korallenriff.



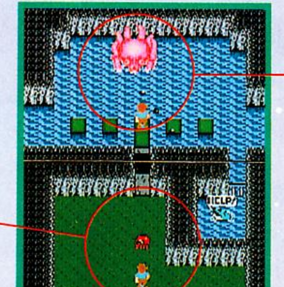




Der Delphin

Bei diesem Anblick zerreißt es Dir fast das Herz. Der kleine Delphin schwimmt in seinem Becken und schreit um Hilfe. Im Moment kannst Du aber noch nichts für ihn tun. Gehe nach oben, um mit Octo ein ernstes Wörtchen zu reden. Denk dran: Du hast der Delphin-Mama etwas in die Flosse versprochen!





Octo der Große

Der fiese Tintenfisch spuckt ununterbrochen mit giftigen Tintentropfen. Mit der Kraft der Schneemannpuppe und dem Jojo kannst Du ihm das austreiben. Du mußt aber darauf achten, daß Du von den Tropfen nicht getroffen wirst. Springe auf den Steinen immer von links nach rechts, bis er sich Dir nähert. Und dann im richtigen Moment den Jojo aktiviert – das war es dann!

Medizin-Flasche

Der Umweg lohnt sich für Dich! In diesem Raum liegt eine Flasche Medizin, die Du sicher brauchen wirst. Auch einen Schalter gibt es, der die Tür nach rechts öffnet.

Gegner in Octos Höhle

Trofisch



Wenn er an Land kommt und auf Dich zukriecht, dann mußt Du sehr schnell sein. Werfe zweimal hintereinander das Jojo auf ihn. Das mag er nicht!

Kleiner Octo



Im Vergleich mit ihrem großen Ebenbild, sind die kleinen Octos relativ harmlos. Sie sind ziemlich langsam, weswegen Du sie auch sehr gut mit Deinem Jojo treffen kannst.

Börp

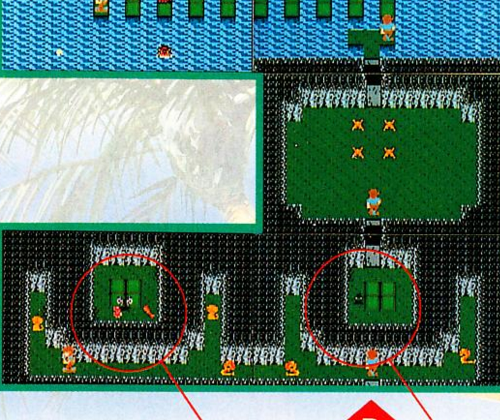


Völlig unvermittelt taucht er aus dem Wasser auf und spuckt Gifttropfen auf Dich. Es ist zwar nicht so leicht, aber Du kannst ihn treffen.

Stachelstern

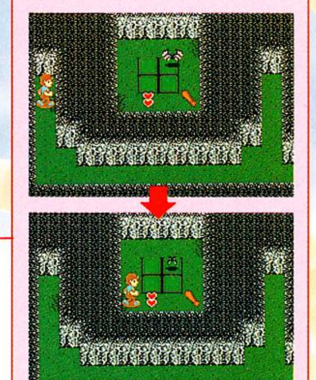


Der rastlose Seestern macht Dir das Leben schwer. Bis er eine Flugpause macht, solltest Du ihm nur ausweichen. Dann bist Du dran.



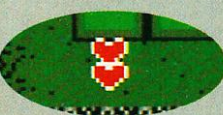
Geheimer Durchgang

Und weiter geht's in der Höhle von Octo dem Großen. An dieser Stelle befindet sich ein Durchgang nach rechts. Nimm die zwei Herzen und den Baseball-Schläger. Gehe dann oben durch den zweiten Durchgang nach rechts. Betätige auch den Schalter, um die Tür zu öffnen!



Magische Gegenstände

Doppel-herzen



Fast in jedem Raum wirst Du von irgendeiner Kreatur zum Kampf aufgefordert und verlierst Lebenskraft. Nimm Dir die Herzen!

Schnee-mann



Die Schneemannpuppe hat magische Kräfte, die Du beim Kampf gegen Octo den Großen unbedingt brauchen wirst.

#3 DIE RUHE NACH DEM STURM

Die Suche geht weiter

In einem plötzlich aufkommenden Sturm verlierst Du die Kontrolle über Dein Boot und prallst gegen ein Korallenriff. Am nächsten Morgen wachst Du am Strand einer unbekannten Insel auf.





Der Tunnel nach Miracola

Soviel steht fest! Dein Boot muß repariert werden, damit Du weiterfahren kannst. Aber wo? – Auf der Insel befindet sich ein Dorf mit dem Namen Miracola. Das Dorf liegt hinter einem unheimlichen Tunnel, den Du leider durchwandern mußt.

Nach Miracola









Gegner in diesem Tunnel



Dodo
Dodo flitzt wie ein aufgeregtes Huhn durch die Gegend. Du mußt ihm erst einmal folgen können, bevor Du ihn erledigen kannst.



Ninja-Affe
Wenn Du einer Horde von Ninja-Affen begegnest, dann solltest Du nicht den Kopf verlieren. Sie springen wild umher und sind sehr stark.



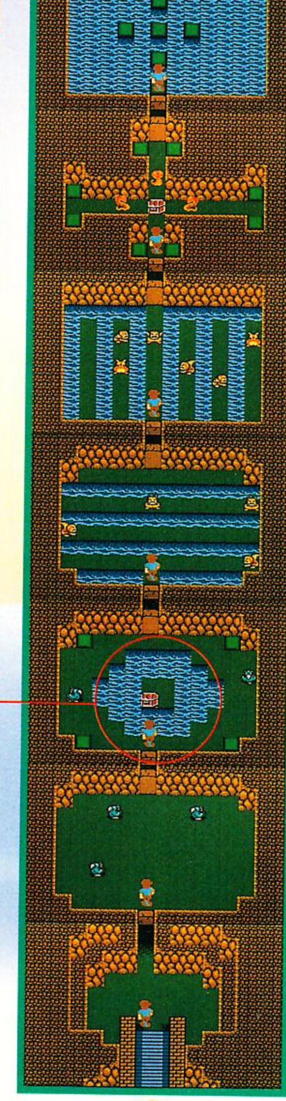
Knochenkopf
Das Skelett mit dem netten Namen ist der stärkste Gegner, den Du bis jetzt getroffen hast. Es ist wichtig, daß Du gut mit dem Jojo umgehen kannst.

SPEZIAL-WAFFE

Bola

Im Tunnel nach Miracola kannst Du eine Waffe finden, die sehr starke Eigenschaften hat. Die Bola eignet sich besonders für die Kreaturen, die sehr schnell sind. Du hast aber nur eine begrenzte Anzahl davon. Sei deshalb sehr sparsam damit!





EINGANG



Ein geheimnisvolles Dorf

In Miracola sind die Menschen traurig, weil die Tochter ihres Häuptlings sehr krank ist. Es gibt zwar eine Möglichkeit, wie man Bananette heilen könnte, aber im Dorf hat keiner den Mut dazu. Irgendwo in den Bergen lebt ein Zauberer mit heilenden Sprüchen, aber auf dem Weg dorthin liegt eine gefährliche Höhle. Bitte hilf Bananette!

I'M SO WORRIED.
BANANETTE HAS BEEN SICK FOR SO LONG
POINTS:21930



Schatztruhe

In der Schatztruhe findest Du die Bola. Ein paar Räume weiter treibt sich eine Horde von Ninja-Affen herum, an denen Du die Bola ausprobieren kannst. Die Schatztruhe öffnest Du mit dem Schalter auf dem Wasser.





Die Höhle von Magma dem Wilden

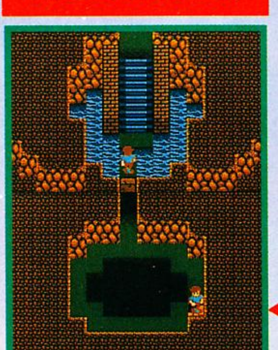
In seiner Höhle feiern die seltsamsten Kreaturen eine wilde Party. Du bist nicht eingeladen und das ist vermutlich auch der Grund, warum sie Dir so feindlich gesinnt sind. Aber mit einigem Glück und Geschick wirst Du auch diese Höhle hinter Dir lassen. Danach erwarten Dich eine Geisterhöhle und eine Geisterstadt.



Magma der Wilde

Magma der Wilde ist das glibberige Monster, daß kochende Lavatropfen ausstößt. Er lebt auf einer Art Insel, die Du zum Untergehen bringen kannst. Springe dazu auf die beiden Schalter links und rechts von der Insel. Vorher mußt Du natürlich die Steine mit den Fußabdrücken finden. Aber das dürfte ja kein so großes Problem für Dich sein!?

AUSGANG



Gegner in dieser Höhle

Gumko

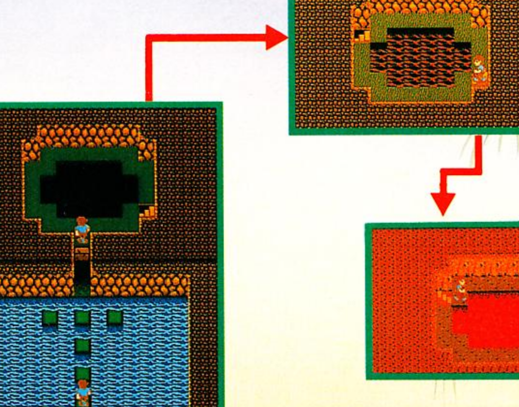


Es ist eklig. Es ist schleimig. Es kocht und stößt dabei Gase aus. Es spuckt mit Feuerbällen. Es ist Gumko!!!

Magmafliege



Die Magmafliege hat sehr viel Ähnlichkeit mit der Fledermaus Flapp. Sie ist sehr schnell und sehr gefährlich.





Magische Gegenstände

Stop-Uhr



Für eine gewisse Zeit halten die Kreaturen still und Du kannst Dich ihnen ohne Gefahr nähern. Ist gut bei den Magmafliegen.

Überraschung



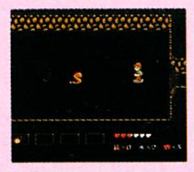
Wenn Du das Schild nimmst, läßt Du Dich damit auf ein Glücksspiel ein. Du erhältst oder verlierst eine Anzahl von Leben.





EINGANG

In der Dunkelkammer



Es ist ganz und gar nicht romantisch, wenn es in diesem Raum dunkel wird. Du kannst nur noch erahnen, wohin Du springen mußt, ohne in's Wasser zu fallen. Am Ende des Raums ist ein Lichtschalter-Stein.

SPEZIAL-WAFFE

Steinschleuder



Mit dieser Waffe kannst Du jetzt auch Deine Gegner aus der Entfernung treffen. Das ist dann weniger riskant, als wenn Du mit dem Jojo direkt vor ihnen stehst. Jede Waffe hat ihre Vor- und Nachteile.

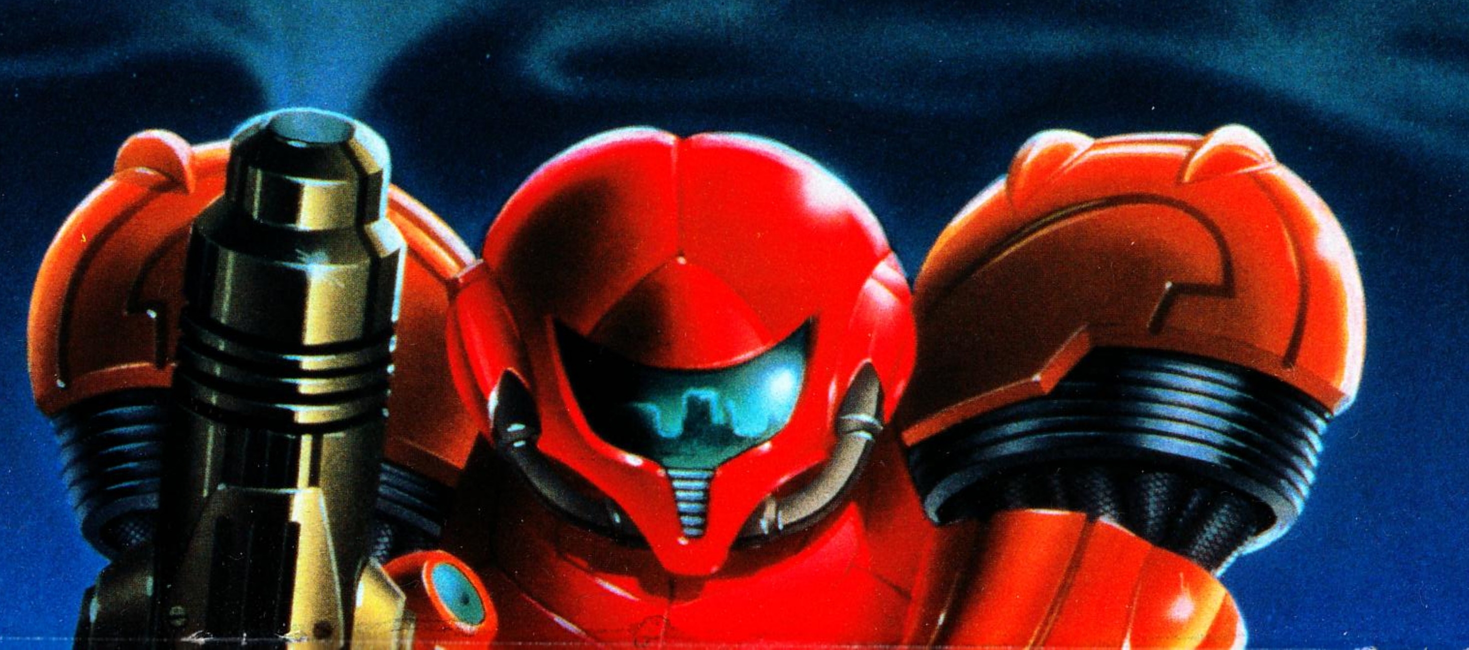
Das Abenteuer geht weiter

Bevor Du zum Magier in den Bergen kommst, mußt Du noch an einigen Gefahren vorbei. Zunächst ist da die Geisterhöhle, die zur Geisterstadt führt. Nach einer zweiten Geisterhöhle kommst Du in das Dorf Shecola. Dein Ziel ist es, die magische Formel gegen Bananettes Krankheit zu finden.






METROID II®
RETURN OF SAMUS™




CLUB
Nintendo
©1991 NINTENDO



Die fantastische Sage

Es war einmal vor langer Zeit ... – Durch den Fluch eines bösen Zauberers befindet sich Prinzessin Zelda in einem tiefen Schlaf, aus dem sie nicht wieder aufwacht. Nur die Kraft des magischen „Triforce" kann diesen Schlaf unterbrechen. Doch das letzte Teil des Triforce befindet sich im großen Palast, dessen Türen verschlossen sind. Also macht sich der heldenhafte Link auf den Weg, diese Tür zu öffnen. Dazu muß er vorher sechs andere Paläste besucht haben, um dort den Öffnungsmechanismus auszulösen.

5-Der Meerespalast

Mitten im östlichen Meer von Hyrule befindet sich der fünfte Palast. Um dort hinzukommen, mußt Du die Stiefel benutzen, die Du im Irrgarten Palast finden konntest. Die Gegner, die Dich hier erwarten, sind sehr stark. Kein Wunder, sie bewachen ja auch etwas sehr Wertvolles – die magische Flöte.

START
SCHLÜSSEL
ROTER MAGIEBEHÄLTER
GOOMA
SCHLÜSSEL
STATUE
ROTER MAGIE-BEHÄLTER
FLÖTE
SCHLÜSSEL
ROTER MAGIEBEHÄLTER

Hyrule – Die Oberwelt

Benutze die Karte auf der rechten Seite, um Dich in Hyrule zurechtzufinden. Die Menschen, die in den Städten leben, geben Dir wichtige Hinweise und Hilfen (Auffüllen der Lebensenergie und der magischen Kraft). – Zeichne Dir selbst noch ausführlichere Pläne von den wichtigsten Ortschaften und Palästen.



Die ersten vier Paläste



1 – Parapa Palast

Im ersten Palast findest Du die Kerze, die Du in jedem der anderen Paläste brauchen wirst. Gehe schnell über die Brücke, da sie Dein Gewicht nicht lange aushält.



2 – Midoro Palast

Berühre die Statue am Eingang des zweiten Palastes. Es erscheint entweder ein roter Magiebehälter, oder ein Gegner. Im Palast selbst findest Du einen Handschuh.



3 – Insel Palast

Mit dem Handschuh aus dem Midoro Palast hast Du die Kraft, manche Steine zu zerschlagen. Einen Schlüssel im Insel Palast kannst Du nur bekommen, wenn Du die Steine zerschlägst.

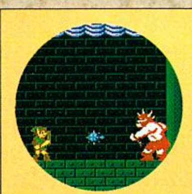


4 – Irrgarten Palast

Um zu den magischen Stiefeln zu gelangen, mußt Du Dich einen Abgrund herunter fallen lassen. Wie die ganze Insel, so ist auch der Palast ein echter Irggarten.



SCHLÜSSEL



Der Endgegner

Der Wächter des Meerespalastes ist „Gooma". Der Gegner mit dem ungewöhnlichen Namen ist ein sehr starker Gegner, den Du ein paarmal in den Bauch treffen mußt, bis er von Dir weicht. Gehe dazu ganz dicht an ihn ran.

ROTER MAGIEBEHÄLTER ODER GEGNER

SCHLÜSSEL

ROTER MAGIEBEHÄLTER ODER GEGNER

Geheimer Durchgang

Hinter dieser Mauer befinden sich noch mehr Räume. In einem davon liegt die magische Flöte. Gehe einfach nach rechts und laufe durch die Mauer durch. Es handelt sich um einen geheimen Durchgang.





MEGA MAN



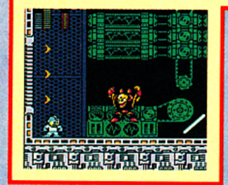
Die Erde ist kurz davor, sich in eine Metallwüste zu verwandeln. Eine fremde Macht herrscht über das Geschehen, doch sie hat nichts Gutes im Sinn. Aber zum Glück gibt es da ja noch den Helden, der uns wieder Hoffnung gibt. Er heißt Mega Man und ist auf dem besten Weg, alles wieder zum Guten zu wenden. Nach den acht Robotermeistern kommt er jetzt in eine Phantom-Stufe, in der er auf alte Bekannte treffen wird. Ein harter Kampf erwartet Dich, Flitz und Mega Man!

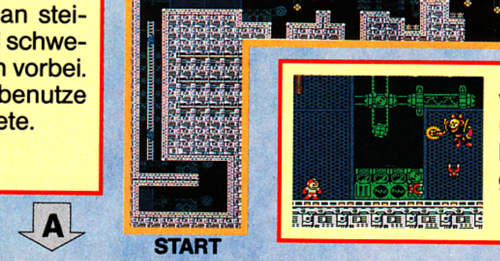
Phantom-Stufe SPARK MAN

METAL MAN

METAL MAN

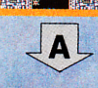
Der Robotermeister aus „Mega Man 2“ ist wieder da! – Bevor Du zu ihm kommst, mußt Du an steilen Abgründen und schwebenden Plattformen vorbei. Sei vorsichtig und benutze die Hufeisenmagnete.





QUICK MAN

Sein Name verrät Dir schon, daß er sehr schnell ist. Mit wilden Luftsprüngen versucht er, Dich aus der Fassung zu bringen. Benutze den Gemini-Laser, um Quick Man ein Ende zu bereiten. Laß Dich von seinen Bumerangs nicht beeindrucken und weiche seinen Luftsprüngen aus! Quick Man hat seit dem letzten Mal nicht viel dazugelernt.



A

START

QUICK MAN



START

Phantom-Stufe SHADOW MAN

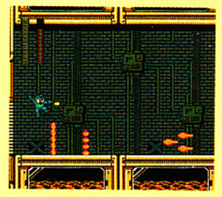
WOOD MAN

Die Laubblätter, mit denen Wood Man nach Dir wirft, sind unzerstörbar. Alles, was Du jetzt noch tun kannst, ist ihnen auszuweichen. Bekämpfe Wood Man mit dem Nadelwerfer, den Du von Needle Man erhalten hast.



HEAT MAN

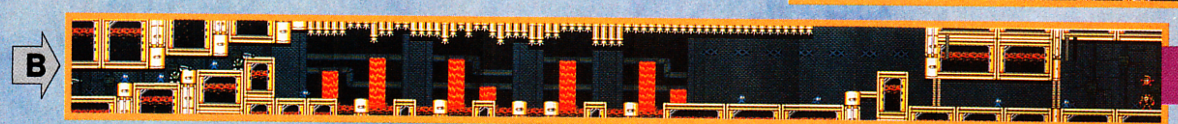
In Shadow Man's Phantomwelt triffst Du zwar nicht auf ihn selbst, aber dafür auf einen seiner besten Roboterfreunde. Heat Man (bekannt aus „Mega Man 2“) hat ein heißes Temperament, das Du mit der Waffe von Shadow Man abkühlen kannst. Shadow Mans Bumerang läßt sich in alle Richtungen werfen, auch diagonal nach oben. Wie Du mit der Waffe umgehst, konntest Du ja schon vorher üben.



WOOD MAN

B

B



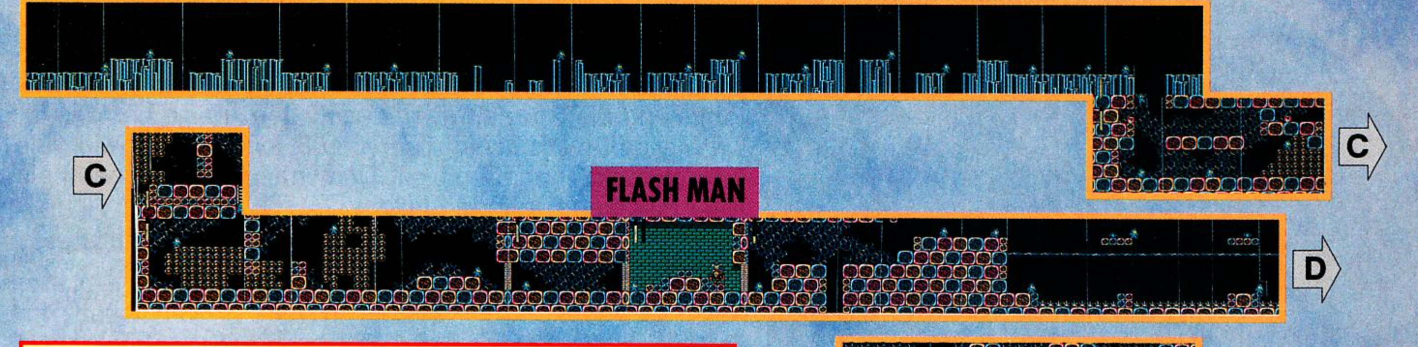
HEAT MAN

Phantom-Stufe GEMINI MAN

FLASH MAN

Kurz nachdem Du das unterirdische Labyrinth betreten hast, erwartet Dich Flash Man, der Herr der Gezeiten. Verteidige Dich mit dem Nadelwerfer oder dem Gemini-Laser, bevor Dich der Roboter lähmt.

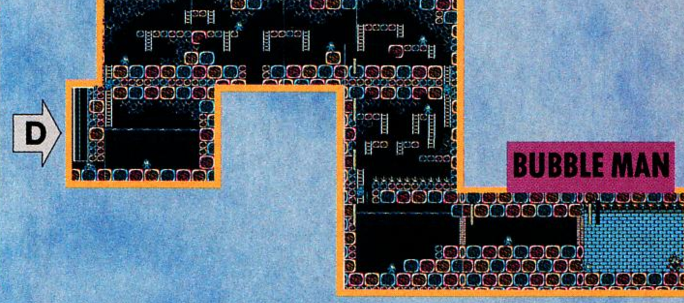




BUBBLE MAN

Nach einer Bootsfahrt auf Flitz kommst Du zu Bubble Man, der am liebsten mit radioaktiven Seifenblasen spielt. An der Decke seines Spielzimmers hängt elektrischer Stacheldraht. Benutze den Kugelblitz von Spark Man, um ihn loszuwerden.

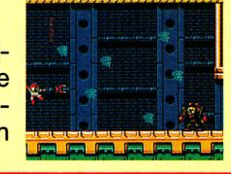




Phantom-Stufe NEEDLE MAN

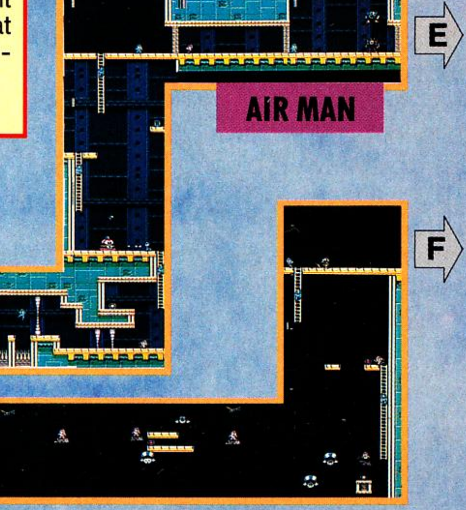
AIR MAN

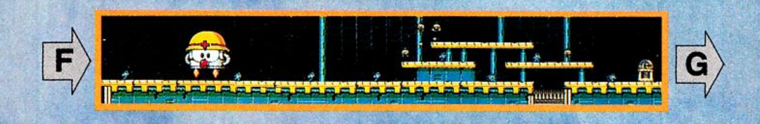
Bringe den Luftikus auf den Boden der Tatsachen zurück. Air Man schleudert Dir kleine Tornados entgegen, über die Du aber ganz einfach springen kannst. Laß Dich nicht wegpusten und benutze die Hufeisenmagnete oder Kugelblitze. Anschließend geht es mit Flug-Flitz in die Luft. – Hat er auch genügend Flug-Energie ...?



CRASH MAN

Verwende die Waffe, die Du von Hard Man erhalten hast, wenn Du Crash Man begegnest. Er wirft, wie schon in „Mega Man 2", mit Bomben. Diese explodieren erst nach einer Weile. Du hast also genug Zeit, ihnen auszuweichen. Zwischendurch solltest Du ihn natürlich auch ab und zutreffen. Dazu ist die Waffe von Needle Man nicht schlecht geeignet. Probiere es auch mit den anderen Waffen aus. Laufe von links nach rechts hin und her und denke daran, daß Du die Phantom-Stufe schon bald beendet haben wirst.







Die Entscheidung

Ein Roboter hat es heutzutage schwer, wenn er nicht in der Gewerkschaft der Metallarbeiter ist. Wer kümmert sich jetzt um seine Interessen? Mega Man muß den Kampf gegen Dr. Wily alleine durchstehen. Das heißt – nicht ganz. Er hat ja auch noch Dich! Gehe mit ihm in Dr. Wily's Laboratorium und sorge dort für Ordnung. Dr. Wily erwartet Euch und hält einige böse Überraschungen für Mega Man bereit. – Es gibt kein Zurück mehr!



TIPS VON

Mega Man 3/NES

Hallo Club Nintendo!
Ich habe gerade das Paßwortsystem von „Mega Man 3" entschlüsselt. Ihr könnt Euch damit die Anzahl der Energietanks und die Spezialwaffen aussuchen, um so bestens für Dr. Wily gerüstet zu sein! Zuerst müßt Ihr festlegen, wie viele Energietanks Ihr haben wollt. Dementsprechend gehört ein roter Punkt an folgende Stelle:

Energietank	Koordinaten	Energietank	Koordinaten
00	C 5 (rot)	05	C 1 (rot)
01	E 6 (rot)	06	D 2 (rot)
02	E 4 (rot)	07	C 3 (rot)
03	B 4 (rot)	08	F 2 (rot)
04	A 5 (rot)	09	A 6 (rot)

Nun dürft Ihr als nächstes Eure Zusatzwaffe von den jeweiligen Gegnern aussuchen. Die Koordinaten könnt Ihr folgender Tabelle entnehmen:

Magnetman:	F 5	(rot)	Topman:	A 3	(rot)
Snakeman:	F 6	(rot)	Geminiman:	B 5	(rot)
Needleman:	D 3	(rot)	Sparkman:	F 4	(rot)
Hardman:	C 4	(rot)	Shadowman:	D 6	(rot)



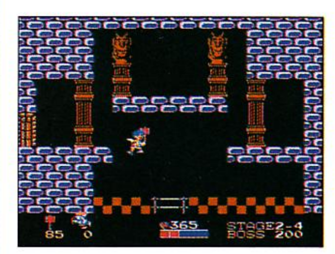
ACHTUNG!

Du hast sicher schon bemerkt, daß sich einige Seiten im Magazin verändert haben. Damit es in der Zukunft noch mehr Seiten werden, brauchen wir Deine Hilfe. Bei „Tips von den Lesern" wollen wir künftig auch Spielerprofile veröffentlichen, wie Du sie schon von den Profis kennst. Nur, daß es sich diesmal um Spielerprofile von den Lesern handelt. Unten rechts erfährst Du, was Du tun mußt, damit wir Deinen Steckbrief im Magazin abdrucken können.

Kid Icarus/NES

Hallo Nintendo!
Für das Spiel „Kid Icarus" gibt es ein tolles Paßwort, mit dem jeder nun endlich Medusa besiegen kann, falls ihm das noch nicht gelungen ist. Ihr müßt folgendes Paßwort eingeben:
LLLLLL LLLLLL
LLLLLL LLLLLL
Ihr beginnt in Level 2–4 mit über 5 Millionen Punkten, besitzt fast alle Gegenstände und seid unbesiegbar. Nun kann Pit nichts mehr aufhalten!

Falko Adler, Brandenburg



Die zweite Burg! Hydra wartet schon auf Dich!!!



Zum Glück bist Du aber gut gerüstet.

Maru's Mission/GAMEBOY

Es gibt einen Trick bei diesem Spiel: Wenn Ihr das Spiel beginnt, müßt Ihr weiterlaufen, bis Ihr zu dem ersten Baumstumpf gelangt. Stellt Euch neben den Baum und schießt einfach dagegen. Ihr werdet dabei reich belohnt, denn viele Tropfen werden hinter dem Stumpf hervorkommen.

Elisabeth Artelt, Goslar

Lege für Deinen weiten Weg eine kleine Rast ein.



Auf der rechten Seite kann Dir nichts entgehen!

DEN LESERN

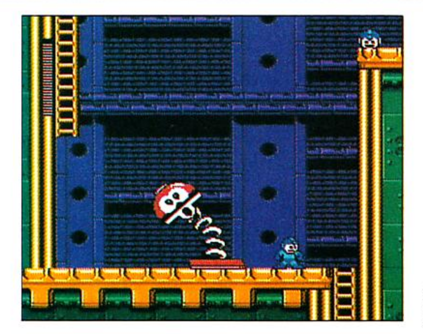
Beachte:
Wenn Du mehrere Gegner besiegt hast, mußt Du teilweise zwei rote Punkte durch einen blauen ersetzen:

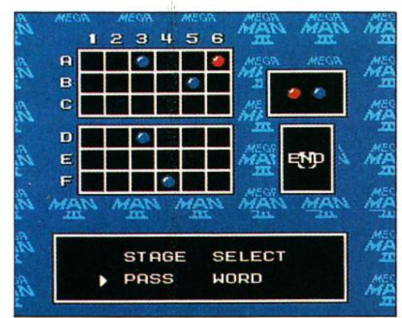
Needle- und Magnetman:	D 3 (blau)
Spark- und Shadowman:	F 4 (blau)
Gemini- und Hardman:	B 5 (blau)
Top- und Snakeman:	A 3 (blau)

Beispiel:
Du willst ein Paßwort haben, mit dem Spark-, Shadow- und Geminiman besiegt sind. Aber Du willst keine Energietanks besitzen, weil Du gegen die restlichen Roboter ohne weitere Unterstützung antreten willst. Daher muß diese Kombination eingegeben werden: Ein blauer Punkt auf F4 (für Spark- und Shadowman), ein roter Punkt auf B5 und ein weiterer roter auf C5 (keine Energietanks).

Das optimale Paßwort:
Alle acht Gegner sind bereits besiegt und Du bist mit neun Energietanks bestens vorbereitet:

A6 (rot)	A3 (blau)	F4 (blau)
B5 (blau)	D3 (blau)	


Auf solche Überraschungen mußt Du gefaßt sein!



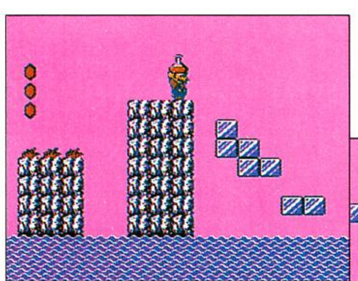
Die ersten Hindernisse sind beseitigt, aber das war noch längst nicht alles auf Deinem Weg zu Dr. Wily!

Dennis Körner, Grönitz

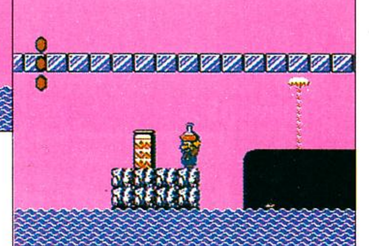
Super Mario Bros. 2/NES

Hallo Club Nintendo!
Ich habe die nächste Warpzone bei dem Spiel „Super Mario Bros. 2" herausgefunden. Das geht so:
In der Welt 4–2 müßt Ihr eine Flasche mit dem Zaubertrank mitnehmen und damit weiter nach rechts laufen, bis Ihr zu dem Krug kommt. Ihr müßt Euch dabei mit den Wasserfontänen öfter nach oben tragen lassen, bis Ihr auf einer Plattform oberhalb des Kruges angelangt seid. Geht dort nach rechts weiter, laßt Euch auf eine ganz kleine Plattform fallen und lauft von dort zu dem Krug. Nun braucht Ihr nur noch den Trank daneben zu werfen, in die Türe zu gehen und in der Unterwelt in den Krug zu klettern. Ihr werdet nun in Welt 6 gelangen.

Andre Kochanek, Oldenburg


Endlich hast Du den weiten Weg geschafft! Jetzt bist an der richtigen Stelle, um die Flasche zu werfen.

Sei nicht so gierig auf die Münzen, sondern hebe Dir die Flasche für später auf.



Und das mußt Du tun, damit wir Deinen Steckbrief im Magazin abdrucken können.

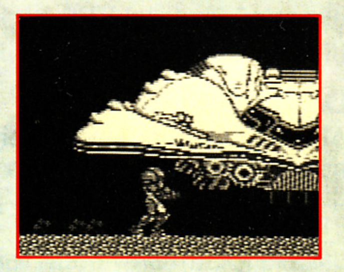
1 Schreibe uns einen Brief, in dem Du Dich kurz vorstellst. Du kannst über Dich alles schreiben, was Dir wichtig erscheint. – Wie alt bist Du? Was machst Du in Deiner Freizeit? Wie kamst Du auf NINTENDO? Was sind Deine Lieblingsspiele? Hast Du witzige Erlebnisse mit NINTENDO-Spielen gehabt? – Laß Dir etwas einfallen!

2 Schicke uns ein Foto, auf dem man Dich sehen kann. Bedenke, daß das Foto möglicherweise abgedruckt wird. Es sollte deshalb nicht zu hell und nicht zu dunkel sein. Am besten eignet sich das Paßbildformat. Lasse das Foto von Deiner Mutter oder Deinem Vater machen. – Ein freundliches Gesicht wäre auch nicht schlecht!

CLUB NINTENDO
Stichwort: „Lesertips und Spielerprofile"
Postfach 1501 · D-8754 Großostheim

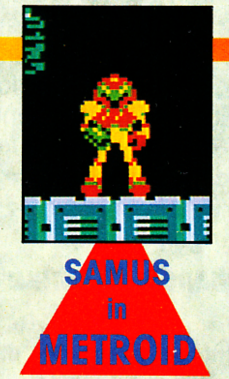
METROID II
RETURN OF SAMUS™

Auf dem Planeten SR388 war eine bis dahin unbekannte Lebensform entdeckt worden. Man gab ihr den Namen Metroid und nahm sie mit an Bord eines Raumschiffes als Forschungsobjekt. Das Schiff wurde von Raumpiraten überfallen und Metroid nach Zebes, dem Schlupfwinkel der Piraten gebracht. Samus Aran gelang es, den Auftrag der Galaktischen Föderation, die Metroids zu vernichten, mit Erfolg auszuführen.

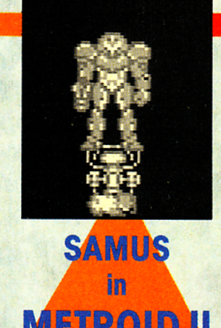


Die neuen Power Gegenstände

In ihrem ersten Abenteuer auf dem Planeten Zebes konnte Samus Aran verschiedene Power Gegenstände sammeln. Bei ihrem zweiten großen Auftrag stehen ihr noch zusätzliche Spezialausrüstungen zur Verfügung im Kampf gegen die Metroids. Sie kann allerdings nur eine Waffe neben den Raketen bei sich tragen und benutzen.

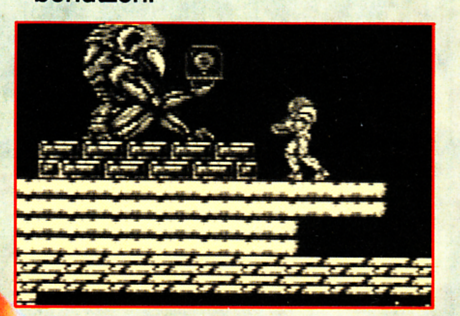


SAMUS in METROID



SAMUS in METROID II

Wird es Samus Aran wieder schaffen, die Metroids zu besiegen? Die Zeit ist knapp, denn die Metroids vermehren sich schneller als man denkt.





...Alte Power

...Neue Power

Kreisel-Minen



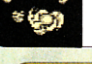
Diese Waffe wird beim Drehen im Sprung aktiviert. Gegner haben kaum eine Chance.

Sprung-Ball



Hast Du den Sprung-Ball gefunden, kannst Du auch als Kugel springen.

Spinnen-Ball

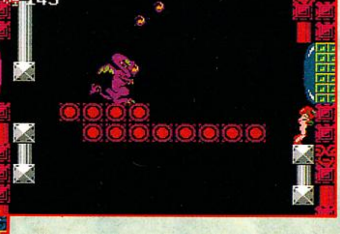




Wie eine Spinne kannst Du damit die Wände und Decken entlangrollen.

Samus Aran wieder in Aktion!

Nachdem Samus Aran auf Zebes das Mutterhirn zerstört hatte, waren die Pläne der Piraten durchkreuzt. Die Galaktische Föderation erkannte, welche Gefahr die Metroids für alle Planeten der Galaxie bedeuten und sie schickte eine Forschungsmannschaft auf den Planeten SR388, um sicher zu gehen, daß kein Metroid mehr am Leben ist. Kurze Zeit darauf erhielten sie einen Notruf von der Basis auf SR388, dann brach der Kontakt ab. Gerüchte wurden laut über ein mögliches Überleben der Metroids und Angst machte sich breit in der Galaxie. Man war sich einig, daß mindestens ein Metroid überlebt haben mußte und sich in den Tiefen des Planeten aufhält. Schleunigst wurde eine Konferenz einberufen, um dieses Problem zu lösen. Der Beschluß war schnell gefaßt – Weltraumjägerin Samus Aran bekommt den Auftrag, gegen die Metroids vorzugehen!




Die Mini-Bosse Kraid und Ridley mußten zuerst besiegt werden, bevor Samus zum Mutterhirn vordringen konnte.



In ihrem ersten Abenteuer mußte Samus Aran sich durch die unterirdischen Höhlen und Gewölbe des Planeten Zebes kämpfen. Die Piraten hatten das Mutterhirn reaktiviert, das die absolute Kontrolle über die Metroids hatte. Erst nach seiner Zerstörung war Samus Auftrag erfüllt.

Eis-Strahler



Gegner können mit dem Eis-Strahler für kurze Zeit eingefroren werden und Samus kann sie so ohne Energieverlust berühren.

Wellen-Strahler



Mit dieser Waffe kannst Du starke wellenförmige Strahlen zur Verteidigung einsetzten. Er ist eine der stärksten Waffen.

Laser-Strahler



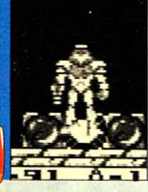
Diese neue kybernetische Waffe schießt drei Laserstrahlen auf einmal ab. So kannst Du eine breitgefächerte Attacke durchführen.

Plasma-Strahler



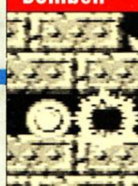
Der Plasma-Strahler ist Deine stärkste Waffe. Mit einem einzigen Schuß kannst Du Dich durch massive Wände schießen.

Varia



Mit diesem Gegenstand erhöht sich die Widerstandskraft von Samus kybernetischem Anzug und Du kannst Angriffen wesentlich besser standhalten.

Bomben



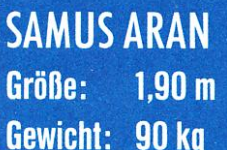
Als Kugel kannst Du mit diesen Bomben Wände, Decken und Böden durchbrechen und andere Hindernisse aus dem Weg räumen.

Sprung-Stiefel

Hat Samus diese Sprung-Stiefel, erhöht sich ihre Sprungkraft um das Doppelte. So kann sie auch Höhen überwinden, die vorher nicht zu passieren waren.

Space-Sprung

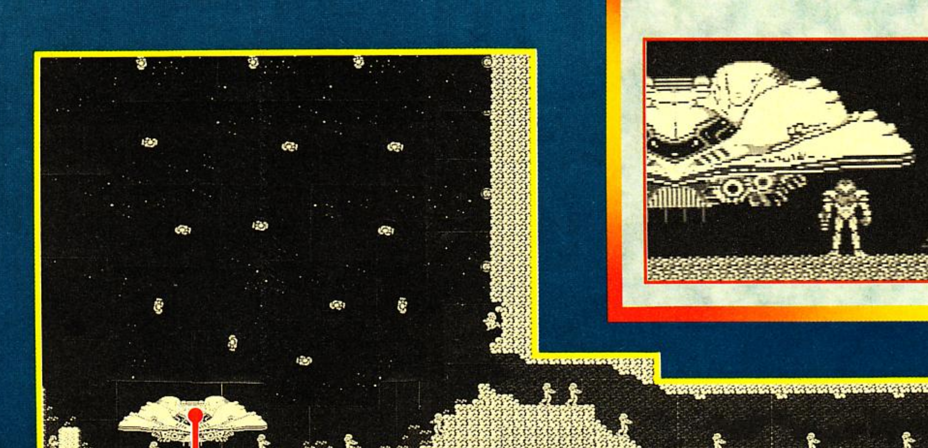
Mit dem Space-Sprung kann Samus auch von einer Position mitten in der Luft aus springen und so unglaubliche Höhen überwinden.



Phase 1: Die Landung

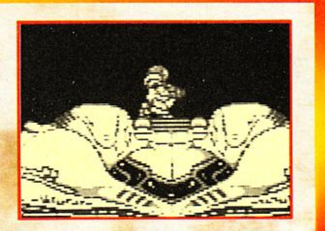


Durch eine Öffnung in der Oberfläche des Planeten gelangst Du in eine große Höhle, wo Du landest. Von dort aus startest Du Deine Mission. In diesem ersten Teil des gewaltigen unterirdischen Labyrinthes verbergen sich einige nützliche Gegenstände. Doch Vorsicht! Irgendwo lauert auch ein einzelner Metroid, den Du erst besiegen mußt, bevor Du weiter in die Tiefe des Planeten vordringen kannst.



Zurück zum Raumschiff

Merke Dir gut den Weg zurück zu dem Raumschiff, mit dem Samus Aran auf dem Planeten SR388 gelandet ist. Denn drohen ihr, Energie oder Raketen auszugehen, dann kann sie in ihrem Raumschiff ihre Vorräte wieder auffrischen, um ihren Kampf gegen die Metroids fortführen zu können.



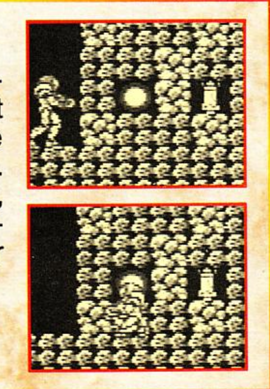
Begegnung mit einem Alpha Metroid

Als erstes wirst Du mit einer primitiveren Form der Metroids konfrontiert – dem Alpha Metroid. Sobald er Deine Nähe spürt, beginnt er Dich anzugreifen. Mit fünf Raketen mußt Du ihn treffen, damit er vernichtet wird.



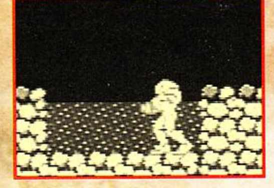
Energiestation

Nachdem Du den ersten Metroid unschädlich gemacht hast, lege eine kurze Pause an dieser Energiestation ein. Rollst Du in diese Wand hinein, dann werden Deine Energie- und Raketenreserven wieder aufgefüllt.

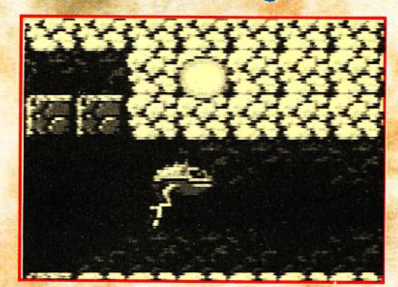


Gefährlicher Sumpf

Überall in dem unterirdischen Labyrinth des Planeten stößt Du immer wieder auf eine Art Sumpf, gefüllt mit lebensbedrohender Flüssigkeit. Kommt Samus mit ihr in Berührung, wird ihr rasend schnell die Lebensenergie entzogen. Also, meide diese Flüssigkeit!



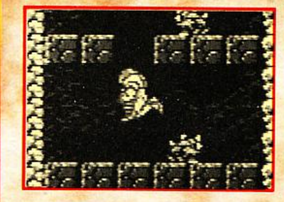
Eine Abkürzung

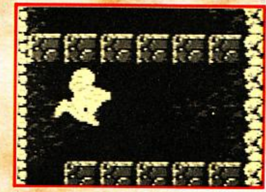


Laß Dich hier auf den ersten Stein, der rechts aus der Wand kommt, fallen. Als Kugel kannst Du so rechts durch die Wand durchrollen. Du sparst Dir den ganzen Umweg, der Dich hinunter und wieder hinauf führt. Du verpaßt auf diesem umgangenen Stück nichts.

Feuer und Runter

Schieße Dir den Weg nach unten frei. Dazu mußt Du erst springen und noch im Flug den B-Knopf drücken – der Schuß geht nach unten. Aber achte dabei auf Kreaturen, die an den Wänden entlang kriechen.





Metroid Mutanten

herrschen auf SR388

Die Metroids beginnen zu mutieren, sobald sie ihrem Ei entschlüpft sind. In der ersten Phase dieser erschreckenden Mutation entstehen sogenannte Alpha Metroids. Sie sind die primitivste Art dieser unerforschten Lebensform. Je weiter die Entwicklung fortschreitet, desto stärker und gefährlicher werden sie. Sieh Dir an, welche Formen die Metroids nach mehrmaligem Mutieren annehmen können.

weiter Seite 38 A

Gamma Metroid

Diese Art ist schon wesentlich größer als die Alpha Metroids und hat die Fähigkeit, mit Blitzkugeln anzugreifen.

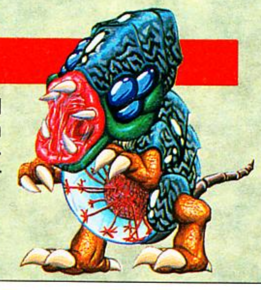
Omega Metroid

In dieser Phase ist der Metroid bereits sehr weit entwickelt. Seine furchterregende Größe und sein enormes Kraftpotential solltest Du nicht unterschätzen.



Zeta Metroid

Dieser Metroid speit Feuer und sein Unterkörper ist mit einem schützenden Panzer ausgestattet. Du kannst ihn nur von der Seite treffen.



Queen Metroid

Diese am weitesten entwickelte Mutation ist der Anführer der anderen Metroids. Ein starker Panzer schützt diese Kreatur. Du wirst jede Menge Raketen benötigen, um ihr entgegenzutreten!



Phase 2: Nach dem Erdbeben

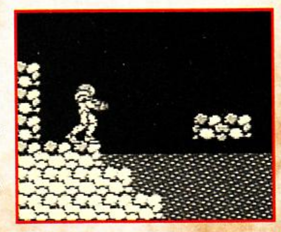
Hast Du den ersten Metroid besiegt, wird ein Erdbeben die Umgebung erschüttern. Das Beben verursacht ein Absinken der lebensbedrohlichen Flüssigkeit in den nächstgelegenen Gewölben. So kannst Du auf Deiner Suche nach den Metroids tiefer in das Labyrinth des Planeten SR388 vordringen. Um weitere Durchgänge zu öffnen, mußt Du erst ein paar Metroids mehr vernichten.

A 37 von Seite

Der Sumpf versinkt

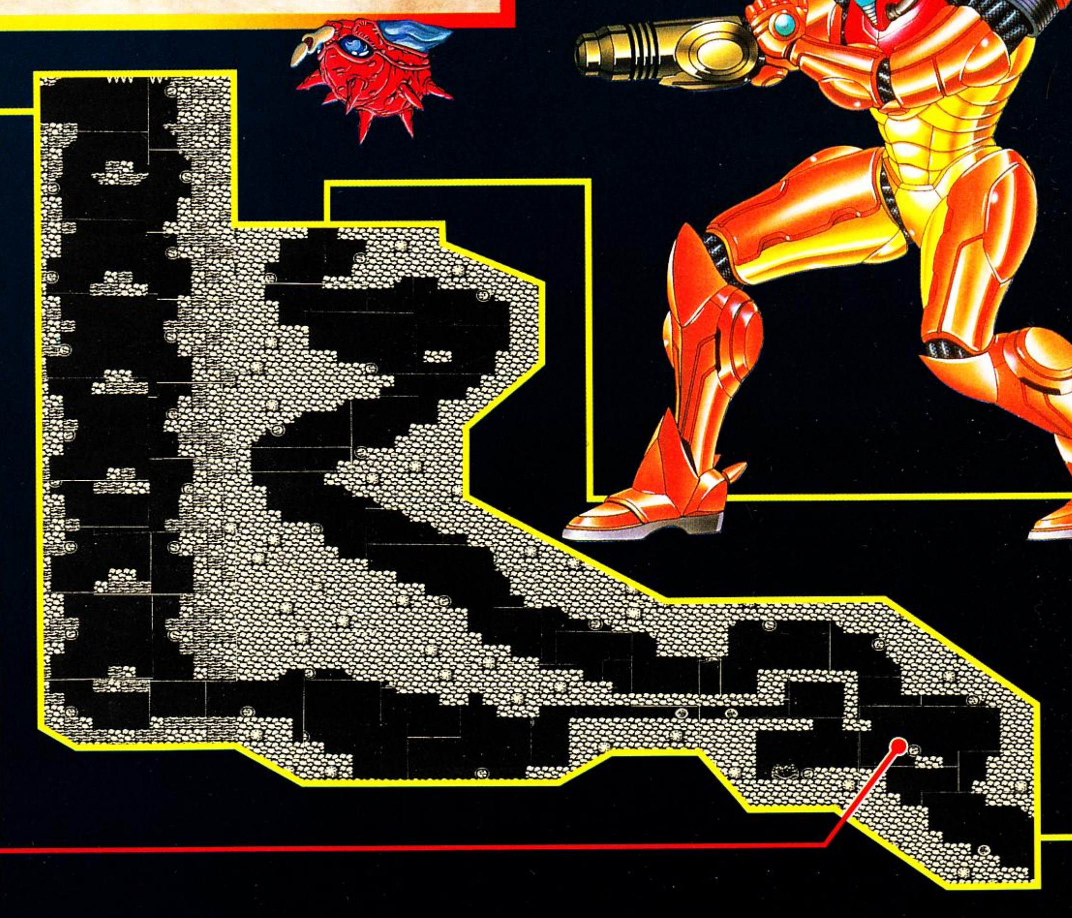
Jedes Erdbeben läßt die gefährliche Flüssigkeit der Sümpfe in tiefere Höhlen abfließen. Nach dem der erste Metroid besiegt ist, verschwindet in dieser Region diese lebensgefährliche Flüssigkeit und Du kannst weiter in die Tiefen des Planeten hinabsteigen.

Scharfe Tropfen

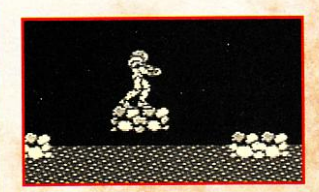


Halte die Augen offen, denn in dieser Gegend hängen Gravitts an der Decke. Sobald Du unter ihnen vorbei gehst, lassen sich diese verletzenden Tropfen fallen. Bist Du schnell genug, kannst Du ihnen ausweichen ohne von ihnen berührt zu werden.

Übergang Phase 4



Eine weitere Phase



Hier scheint der Weg zu Ende zu sein. Die energieraubende Flüssigkeit ist nach zwei Erdbeben noch immer nicht verschwunden. Ein drittes Beben bringt auch diesen Sumpf zum absinken und Du kannst Deine Mission in einem neuen Abschnitt fortsetzten.

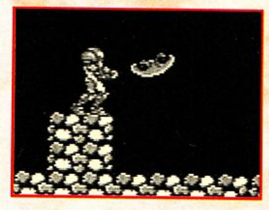
Kein Badevergnügen



Vorsichtig hier! Fällst Du in diesen Sumpf mit der lebensgefährlichen Flüssigkeit, verlierst Du blitzschnell eine Menge Energie. Nach dem zweiten Erdbeben sickert diese gefährliche Brühe in die Tiefen des Planeten.

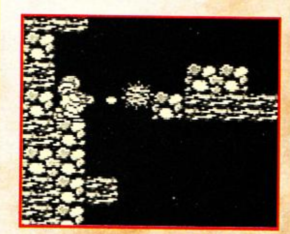
Angriff der Flads

Eigentlich sehen sie ganz harmlos aus, die Flads. Sie liegen auf dem Boden oder in der Säure und sobald Samus sich ihnen nähert, springen sie hoch und segeln wie ein Blatt zu Boden. Aber unterschätze sie nicht! Jede Berührung mit ihnen kostet Dich wertvolle Energie.

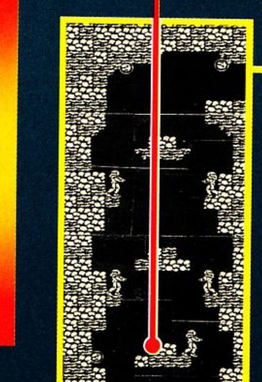


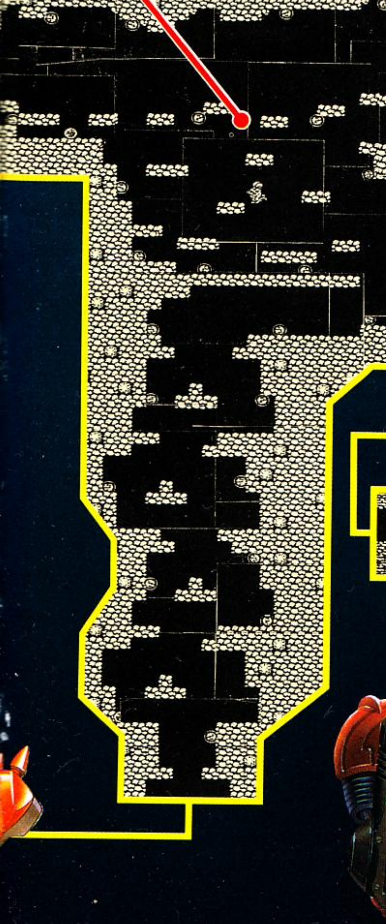
Vorsicht beim Klettern

Du solltest auf Deine Schritte achten. Kreaturen wie Pinads und Kilents krabbeln an den Wänden und Decken herum. Auch wenn sie recht langsam sind und nicht angreifen, können sie Dir erheblichen Schaden zufügen. Am besten plazierst Du Dich in sicherer Entfernung und vernichtest sie. Dann kannst Du in Ruhe und unbeschadet Dein Ziel weiter verfolgen.



Versuche eine Berührung mit diesen Krabbelkreaturen zu vermeiden und schieße sie aus sicherer Entfernung ab.







nach Seite 40 B

nach Seite 40 C

Hier bekommst Du Energie

Hier stößt Du auf Nester im Boden. Sie gehören den Gawrons, die hintereinander herausgeflogen kommen. So unangenehm sie auch sein können bei näherem Kontakt, so nützlich können sie auch sein. Denn schießt Du sie ab, hinterlassen sie Energiekügelchen, die Du dann einsammeln kannst.





Übergang Phase 5

Die Phase 5 erwartet Dich später noch.

Phase 3: Das Energie-Gewölbe

In diesem Abschnitt kannst Du jede Menge Energie tanken. An verschiedenen Stellen befinden sich Energiestationen, die Dich immer wieder mit Energie versorgen. Auch Raketenstationen findest Du hier, um Deine Reserven wieder aufzufüllen. Mit dieser Ausstattung kannst Du weiter die dunklen Höhlen des Planeten nach Metroids durchforsten. Natürlich warten einige auch hier wieder auf Dich.

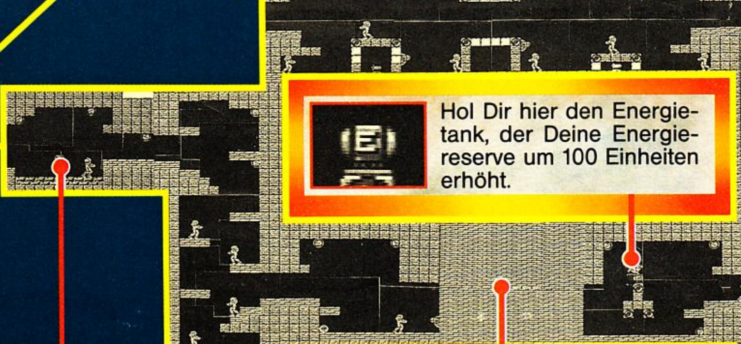


Willst Du hier weiter vordringen, mußt Du erst diesen Felsen aus dem Weg schaffen. Zu einer Kugel zusammen gerollt, legst Du eine Bombe direkt neben den Felsen. Nachdem der Felsen weggesprengt ist, kannst Du einfach durch die Öffnung rollen.

Kreisende Gulluggs

In dieser Gegend begegnest Du mehreren Gulluggs, die permanent um einen unsichtbaren Punkt kreisen. Warte auf einen günstigen Moment, um sie zu treffen. Achte aber darauf, daß Du nicht in ihren Bannkreis gerätst und so kostbare Energie verlierst.





Hol Dir hier den Energietank, der Deine Energiereserve um 100 Einheiten erhöht.

Überwinde den Mauro an der Wand und Du kannst durch die Wand rollen. So sparst Du Dir den langen Weg oben herum.



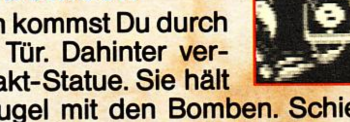
Speichere Deinen Erfolg

Im unterirdischen Labyrinth des Planeten sind einige Save-Punkte verteilt. Spring auf einen dieser und drücke den Start-Knopf, um erreichte Erfolge zu speichern.

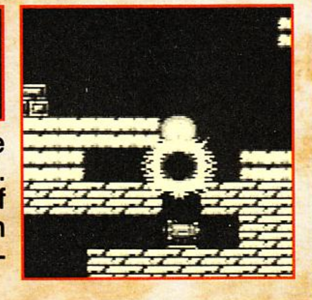


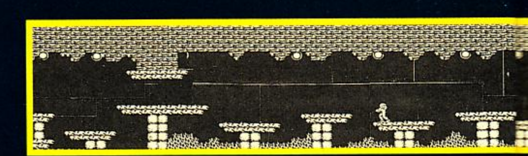


Hol' Dir die Bomben



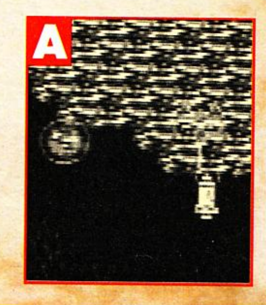
Mit fünf Raketen kommst Du durch diese massive Tür. Dahinter verbirgt eine Artefakt-Statue. Sie hält eine Sphärenkugel mit den Bomben. Schieße einfach auf die Kugel und nimm die Bomben mit. Nun kannst Du als Kugel bis zu drei Bomben auf einmal legen. Probiere sie gleich aus, um Dich durch den Boden zu bomben und das Raketen-Silo mitzunehmen.





Füll Deine Reserven auf

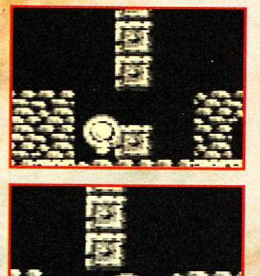
Hoch oben an der Decke hängen Energie- und Raketenstationen, an denen Du auftanken kannst. Wenn Du den Spinnen-Ball hast, rollst Du am besten an einer Wand hinauf und die Decke entlang bis zu den einzelnen Stationen. Mit Geschick und richtigem Timing kommst Du unbeschadet an den Gulluggs vorbei. Berührst Du diese Kreaturen, die um die Stationen kreisen, fällst Du hinunter.

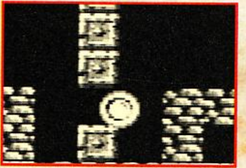




Bomb Dich hoch

Als normale Kugel wirst Du es schwer haben, das vor Dir liegende Hindernis zu überwinden. Trotzdem kannst Du weiterkommen. Lege einfach eine Bombe, wenn Du eine Kugel bist. Die Explosionskraft der Bombe schleudert Dich hoch und hilft Dir so das Hindernis zu überwinden. Wie heißt es doch so schön bei den Weltalljägern: „Eine Bombe zur rechten Zeit . . . !".





Hier greift Dich ein Alpha Metroid an. Keine Panik! Stell Dich unter den Felsvorsprung und verteidige Dich mit Raketen. Mit fünf gezielten Treffern kannst Du ihn unschädlich machen.

Wie eine Spinne die Wände hoch

Ohne vorherige Warnung fällst Du in einen tiefen Schacht. Doch wie sollst Du wieder nach oben kommen? Du hast Glück, denn hier findest Du den Spinnen-Ball. Ohne Probleme kannst Du jetzt wie eine Spinne die Wände hinauf- und hinunterrollen. Sogar die Decken kannst Du entlangkugeln.



Bomben legen

Die beste Methode, an diese Raketen-Silos zu kommen, ist, als Spinnen-Ball Bomben zu legen. Plaziere die Bomben und roll dann in sichere Entfernung. Sonst wirst Du durch die Explosion weggeschleudert.



Der Durchgang ist mit losem Sand angefüllt. Gulluggs ziehen auch hier ihre Kreise. Schieß Dir einen Tunnel zur anderen Seite, aber achte auf die kreisenden Kreaturen.

Noch ein Alpha Metroid

Auch hier versteckt sich ein Alpha Metroid. Mit fünf gezielten Raketen kannst Du ihm den Garaus machen. Gib acht, daß Du nicht im Kampf gegen diese Mutation in die Büsche fällst und Deine Energie verlierst.



Und das war erst der Anfang . . .



Fußball bei Wind und Wetter? Muß nicht sein, denn nun gibt es Magnetic Soccer für den Gameboy – das ist Tischfußball voller Action mit einigen Raffinessen, die Dich überraschen werden.

Anstoß, Power-Kick und Tor...

...hört sich lässig an, hat aber so seine Tücken: Schließlich gibt es auch beim Tischfußball eine gegnerische Mannschaft und die hat etwas dagegen, daß Du ein Tor nach dem anderen kickst! In dieser Hinsicht unterscheidet sich Magnetic Soccer kaum vom normalen Tischfußball. Nur brauchst Du nicht in einer langen Schlange im Jugendfreizeitheim anstehen, um selbst mal die Hebel drehen zu können. Auf dem Gameboy kannst Du allein oder gegen einen Freund jederzeit loslegen!

1 Mobiler Fußballspaß!

Es war schon immer ein ganz schöner Streß, das Tischfußballgerät mit sechs Mann durch die Gegend zu schleppen. Magnetic Soccer läßt alle Hobby-Möbelpacker aufatmen: Jetzt wird das Tischfußballgerät samt Gameboy in die Jackentasche gesteckt, das Gamelink-Dialogkabel hat auch noch Platz und nun kannst Du Dich überall und jederzeit mit einem Gameboy-Freund auf eine Partie treffen.



2 Preiswerter Fußballspaß!

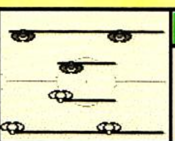


Das ist doch einfach ärgerlich! Vor allem für Anfänger ist Tischfußball ein recht kostspieliges Vergnügen, denn war der Ball weg, mußte erst einmal eine Münze eingeworfen werden, um weiterspielen zu können. Auf dem Gameboy drückst Du einfach die Reset-Funktion und schon geht es wieder von vorne los. Münzeinwurf – Nein, danke!



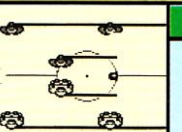
Der perfekte Untergrund!

Auch in Fragen der Spielfeldbeschaffenheit schneidet Magnetic Soccer um einiges besser ab als normale Tischfußballgeräte. Während die normalen Dinger nur einen meist lädierten Kunststoffuntergrund aufweisen, hast Du auf dem Gameboy die freie Wahl: Möchtest Du es auf Sand, auf Rasen oder doch einmal auf Eis probieren?



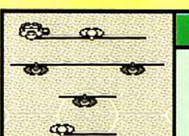
Ground (Sand)

Auf diesem Untergrund erreicht der Ball erstaunliche Geschwindigkeiten. Da läßt es sich gut kicken, denn der Ball ist relativ leicht unter Kontrolle zu bringen!



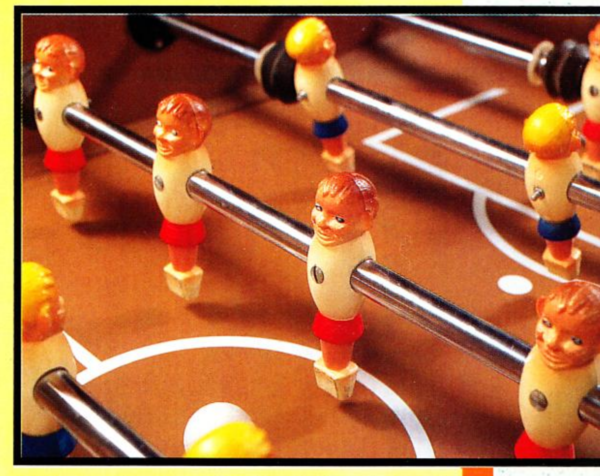
Ice (Eis)

Das Match auf dem Eis ist ein gewagtes Spiel: Der Ball schlittert enorm schnell über das Spielfeld und die Spieler kommen leicht ins Rutschen.



Grass (Rasen)

Das grüne Gras nimmt dem Ball ein wenig von seiner Geschwindigkeit. Glaube aber nicht, daß der langsame Ball leichter zu kontrollieren ist...!

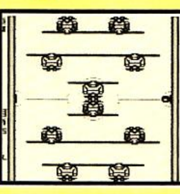


Wähle selbst, auf welchem Spielfeld-Untergrund Du spielen möchtest. Jeder hat seine Vor- und Nachteile!



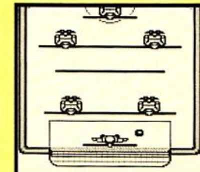
Optimale Spielvoraussetzungen

Noch einmal hast Du die freie Wahl! Du entscheidest selbst, was für eine Art Tischfußball Du spielen willst. Soll es nur ein Training sein, in dem Du den Geheimnissen der Bandenschüsse auf die Spur kommen willst? Oder möchtest Du zuschauen, wie zwei Computergegner gegeneinander spielen? Oder steigst Du gleich ein in ein spannendes Match, entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund?



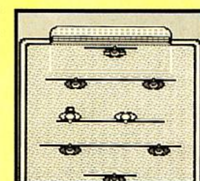
Game (Match)

Das wird ganz sicher ein actiongeladenes Match. Spiel entweder gegen den Computer oder mit Hilfe des Gamelink-Dialogkabels gegen einen Freund.



Training

Probiere erst einmal aus, wie der Ball auf verschiedenen Spielfeldbelägen reagiert. Außerdem brauchen gekonnte Bandenschüsse viel Training.



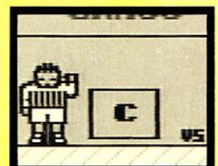
Watch (Zuschauen)

Da sind echte Computer-Könner – und Du kannst zuschauen, wie man Tore schießt! Dabei läßt sich eine ganze Menge lernen. Schau genau hin, wie die das machen.



Spielstärke des Computers

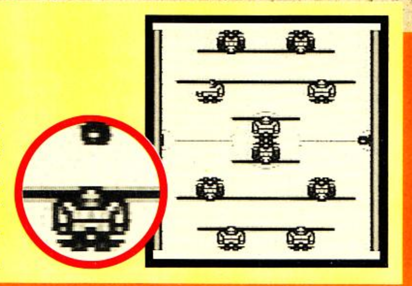
Wenn Du gegen den Computer spielst, heißt das noch lange nicht, daß der keine Fehler macht. Es kommt darauf an, welches Level Du dem Gegner zugestehst. Im Level A spielst Du gegen Tischfußballprofis, B ist durchschnittlich stark und C ist relativ leicht.





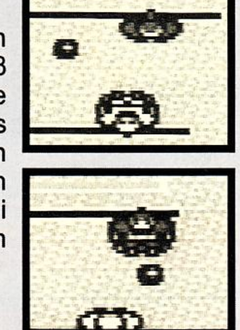
Die Spieler

Jede Mannschaft spielt mit vier Spieler-Reihen. Der Torwart paßt auf, daß ihm kein Ball durch die Lappen geht, unterstützt von den zwei Abwehrspielern. Das Mittelfeld und die zwei Stürmer zielen auf das gegnerische Tor.



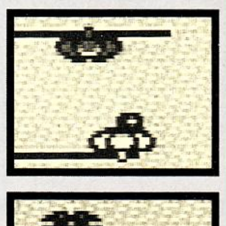
Die Magnetic Soccer-Fußballschule

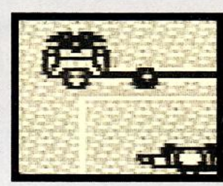
Kapitel 1 Wie man den Ball kickt



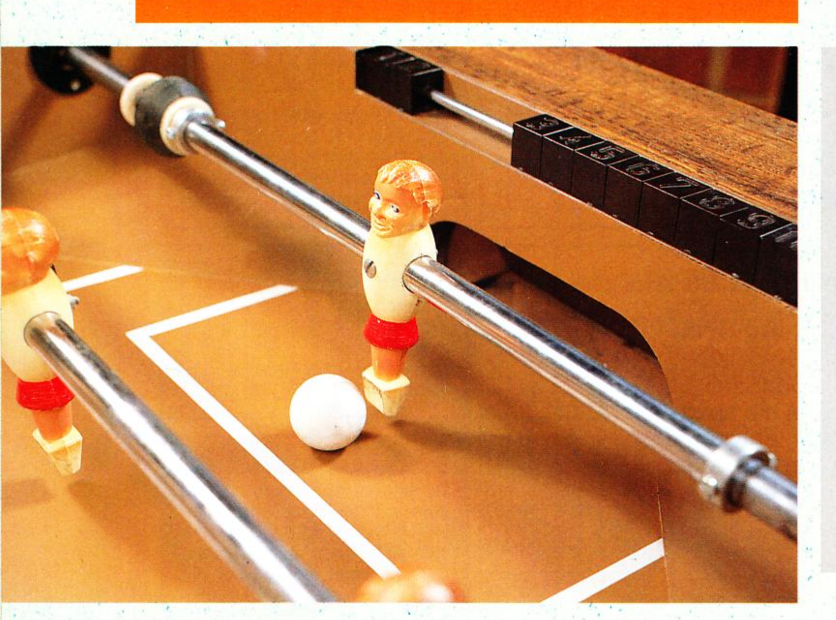
Das funktioniert ähnlich wie beim normalen Tischfußball, nur daß Du auf dem Gameboy keine Kurbeln drehst, sondern das Steuerkreuz bewegst und den B-Knopf drückst, wenn Du den Ball wegschießen willst. Dabei kicken Deine Spieler immer in Richtung gegnerisches Tor.

Kapitel 2 Wie man den Ball fängt

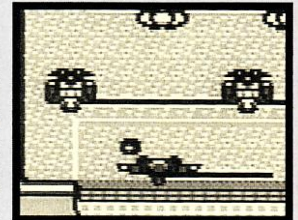




Es kann ein entscheidender Vorteil sein, wenn Du die Technik des Ballfangens beherrschst. Dazu mußt Du, wenn der Ball kommt, Deinen Spieler nach oben drehen und wenn der Ball genau unter Dir ist, runterdrehen. Ein Signalton hilft Dir beim Timing. Hast Du den Ball gefangen, kannst Du den gefürchteten Power-Kick machen.



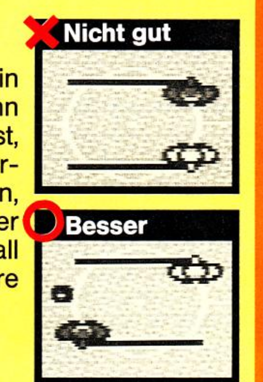
Kapitel 3 Den Ball halten



Hast Du den Ball erst einmal gefangen, dann hast Du ihn voll unter Kontrolle. Die Power-Anzeige steigt und signalisiert Dir damit die Möglichkeit eines Power-Kicks. Stehst Du mit Deinem Spieler ein wenig seitlich vom Ball, wird der Spieler wie durch ein Magnet zu dem Ball hingezogen.

Nun geht es ans Eingemachte!

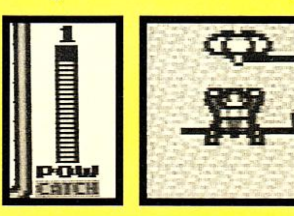
Spezialität 1 Schon der Anstoß zählt



Zu Beginn des Spiels, wenn ein Tor geschossen wurde oder wenn der Ball nicht mehr spielbar ist, wird er von der Seite her eingeworfen. Um gleich am Ball zu sein, solltest Du Deinen Spieler zu jener Seite bewegen, von der der Ball kommt. Das bringt Dir bessere Chancen!

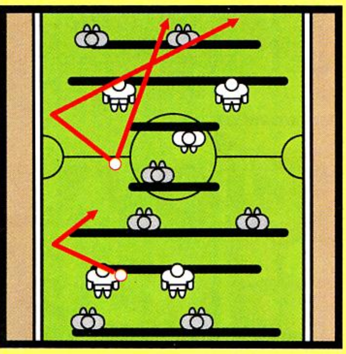
Spezialität 2 Unglaublich: Der Power-Kick

Das ist echt das Stärkste beim Magnetic Soccer: Du fängst den Ball, hältst ihn einige Sekunden und Deine Power-Anzeige steigt. Wenn Du jetzt kickst, kriegt der Ball eine unglaubliche Geschwindigkeit und überrascht die gegnerische Mannschaft ganz sicher. Paß aber auf: Die Power-Anzeige steigt nur fünf Mal, dann wird der Ball freigegeben.



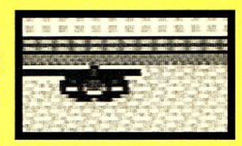
Spezialität 3 Das Geheimnis der Pässe





Immer direkt auf's Tor schießen, ist zwar einfacher, aber sicher nicht so erfolgreich. Besser ist es, mit gezielten Pässen den Gegner auszutricksen. Im Prinzip gibt es zwei Paß-Arten. Du kannst den Ball von Deinen Verteidigern über die Bande an's Mittelfeld geben. Oder Du schießt ihn mit einem Power-Kick direkt nach vorn. Hauptsache der Gegner schnappt den Ball nicht weg.

Spezialität 4 Wichtig: Ein guter Torwart



Ist doch klar: Mit dem Torwart steht und fällt Deine Mannschaft. Und anders wie beim normalen Tischfußball, kann Dein Magnetic Soccer-Torwart sogar seine Arme ausbreiten, um Bälle abzuwehren. Außerdem kannst Du ihn vor dem Tor hin- und herbewegen.

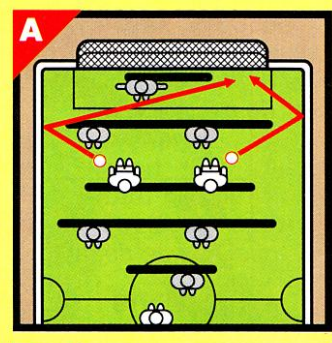
Spezialität 5 Ein Angriff wie eine Lawine

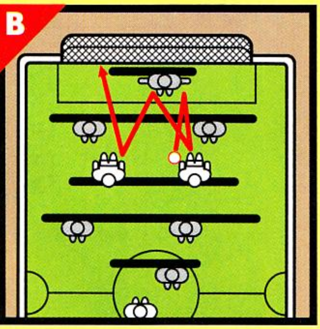
Man soll eben nie locker lassen: Hat der gegnerische Torwart Deinen Torschußversuch abgewehrt, dann laß Deine Stürmer den abprallenden Ball immer wieder Richtung Tor schießen. Irgendwann wird der Torwart einen Fehler machen und Dein Ball landet da, wo er hingehört: Im Tor.

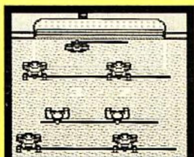
Spezialität 6 Die Tore-Versicherung

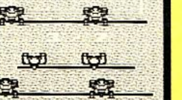


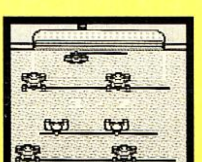
Wie landet der Ball nun im Tor? Es muß ja nicht immer der direkte Weg sein. Versuche, Dir alles auf dem Bildschirm zunutze zu machen. Das heißt: Berechne den Winkel und schieß über die Bande ins Tor. Das wird den Torwart mächtig überraschen. Für den Gegner ärgerlich ist auch ein Tor, an dem er unfreiwillig mitgewirkt hat. Laß den Ball am Gegner abprallen, passe ihn so zu Deinem zweiten Stürmer und ab damit ins Ziel Deiner Wünsche. Im Trainings-Modus kannst Du solche Techniken prima ausprobieren.







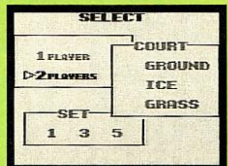




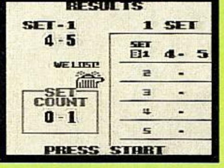
Na, wer sagt es denn: **Tooor!!!**

Und nun gegen einen Freund!

Fast alles macht zu zweit ein bißchen mehr Spaß – auch Magnetic Soccer. Schnappt Euch Eure Gameboys, steckt das Gamelink-Dialogkabel und die Spielkassette ein... und schon seit ihr mittendrin in einer aufregenden Tischfußball-Partie. Das ist Action pur! Wer ist denn nun der bessere Kicker von Euch beiden? Ihr müßt es schon ausfechten, sonst werdet Ihr das nie wissen!



Zu zweit doppelt so viel Spaß wie allein – Magnetic Soccer!



Den ersten Satz hast Du verloren, aber noch ist nichts endgültig entschieden!



Das ist ein heißer Wettkampf, bei dem keiner klein beigibt!



LESER

GAMEBOY

1 

Super Mario Land

Deutschlands Lieblings-Videospielheld reist durch vier gefährliche Königreiche, um seine geliebte Prinzessin Daisy zu retten.

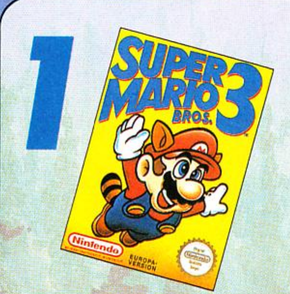
2 Gargoyle's Quest 

3 Duck Tales 

4 F 1 – Race 

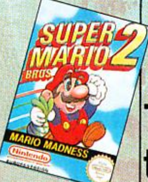
5 Tetris

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 

Super Mario Bros. 3

Keiner kann sich dem Charme von Waschbär-Mario entziehen. Und wer hat nicht schon einmal davon geträumt, mit Frosch-Mario ein Bad zu nehmen?

2 Super Mario Bros. 2 

3 The Adventure Of Link 

4 The Legend Of Zelda 

5 Super Mario Bros. 1 

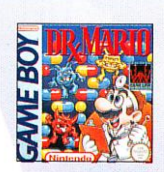
PROFIS

GAMEBOY

1 

Super Mario Land

Die Spieleprofis von NINTENDO sind sich einig. Der Klempnermeister aus Brooklyn gehört auch weiterhin an die erste Stelle.

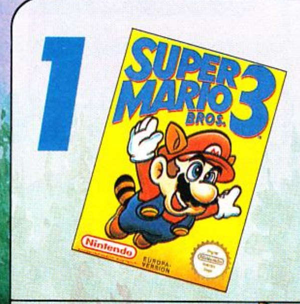
2 Dr. Mario 

3 Tetris 

4 Gargoyle's Quest 

5 Mega Man 

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

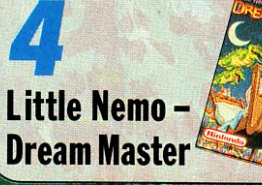
1 

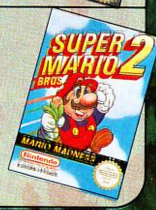
Super Mario Bros. 3

Mario kämpft zum dritten Mal gegen das organisierte Erbrechen in der Schwammerlwelt. Bowser und seine Familie machen es selbst den Profis schwer.

2 The Legend Of Zelda 

3 Mega Man 3 

4 Little Nemo – Dream Master 

5 Super Mario Bros. 2 

Glanzvolle Premiere für das Super Nintendo

Frankfurt (pn) – Das war eine Riesenaufregung! Nintendo stellte sein neuestes Kind vor: Das Super Nintendo Entertainment System! Nachdem das 16-Bit-Gerät in den USA in wenigen Monaten den Markt und die Herzen der Videospieler erobert hatte, sollen nun auch die deutschen Nintendo-Fans in das neue Zeitalter der Videospiele einsteigen. Zur Premiere zeigten sich stolz Shigeru Ota, der Präsident von Nintendo of Europe, Minoru Arakawa, Präsident von Nintendo of America, Hans Stahler, Marketing Consultant und Michael Friesl, Chef der Spieleberatung. Jede Menge Videospielfans ließen sich von den neuen technischen Möglichkeiten beeindrucken, die Fachpresse zeigte sich begeistert und Fernsehmoderator Ron Williams, der auch der Interpret des Mario-Raps ist, demonstrierte zusammen mit Mario höchstpersönlich, was das neue Gerät alles drauf hat. Die Club Nintendo-Reporterin fing dann gleich die ersten Meinungen zum Super Nintendo ein, denn kaum war der offizielle Teil erledigt, stürzten sich alle an die Spielkonsolen. Ein ganz schönes Gedrängel!

Und wie war nun der erste Eindruck der Spieler?

Tilman (14): „Die Graphik ist einfach toll. Ich glaube Simcity wird mein absolutes Lieblingsspiel. Das ist so richtig etwas, wo man sein Köpfchen anstrengen muß."

Meike (14): „Echt gut. Man hat eine viel bessere Kontrolle mit den neuen Controllern. Und im Vergleich zum NES gibt es noch mehr Abwechslung in Super Mario World."

Hans Joachim Amann (Fachjournalist für Videospiele): „Sehr gut, insbesondere die Graphik ist beeindruckend. Normalerweise guckt man bei Fußballspielen von oben auf das Spielfeld. Bei Super Soccer aber hat man das Gefühl, selbst auf dem Platz zu stehen. Ich mag zwar bei Sportspielen den Sound grundsätzlich nicht so gern, aber wenn beim Super Soccer die Zuschauer jubeln, ist das schon witzig. Auch die Variabilität im Spiel ist unvergleichlich."

Shigeru Ota (Präsident Nintendo of Europe): „Bei Super R-Type wird man so richtig gefangen genommen. Die Action geht direkt in's Blut. Und alles wirkt so realistisch, als ob man wirklich im Weltraum wäre."

Norbert (27): „Auch wenn ich beim F-Zero gerade verloren habe, finde ich es trotzdem super. Ich brauche eben noch etwas Übung. Videospielen macht mir einen Riesenspaß. Meinen Gameboy benutze ich vor allem auf Reisen, um mir die Zeit zu vertreiben oder um nach einem stressigen Tag abschalten zu können."

Ron Williams (Fernsehmoderator): „Mein siebenjähriger Sohn Julian ist ganz verrückt nach diesen Dingern. Wann immer er die Gelegenheit findet, im Kaufhaus oder selbst bei einem Disneyland-Besuch in Amerika, steht er an den Spielkonsolen. Was ich aber wirklich toll finde, ist, daß die ganze Familie mitspielen kann. Außerdem bin ich ein echter Mario-Fan: Der benutzt keine Waffen und ist nicht so ein blöder Macho – das macht ihn mir so sympathisch."



Reinhard Brock (oben), die „deutsche Stimme von Mario", konzentrierte sich auf ein spannendes Super Tennis-Spiel. Maike (links) war ganz fasziniert von Super Mario World. Kein Wunder, daß die Nintendo Chefs Shigeru Ota und Minoru Arakawa angesichts dieser Begeisterung zusammen mit Fernsehmoderator Ron Williams um die Wette strahlten (unten, von links). Foto: pn

TIPS VON

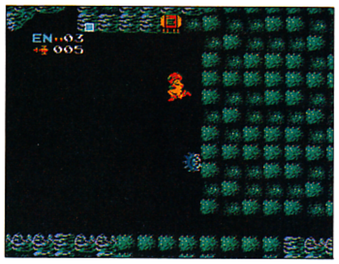
Metroid/NES

Ein versteckter Energietank!

Wenn Du im Besitz des Langstrahlers, des Eisstrahlers und der Sprungstiefel bist, kannst Du diesen wertvollen Gegenstand bald Dein Eigen nennen. Zerschieße vor der Mauer die Deckensteine und Du siehst einen Energietank. Warte bis ein Zoomer die Wand entlang kriecht, friere ihn ein und springe auf ihn drauf. Jetzt gehört der Energietank Dir.



Zerschieße an dieser Stelle den Stein und Du siehst den Energietank.

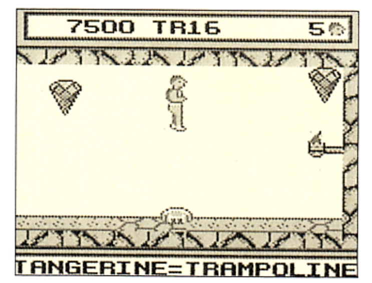


Benutze Zoomer als Sprunghilfe.

Princess Blobette/GAMEBOY

Fackeln sind kein Hindernis

Nicht nur der Prinzessin gefallen Diamanten und andere Schätze, auch Dein Punktekonto kann sie gut gebrauchen. Einige von ihnen sind allerdings durch Fackeln geschützt und deshalb nur schwer zu erreichen. Verwandle den Blob mit Mandarine (Tangerine) in ein Trampolin und wähle gleich den Pfefferminz-Weingummi (Mint) an. Jetzt mußt Du mit dem Trampolin in die Luft springen und im richtigen Moment Deinen eisigen Weingummi auf die Fackel werfen!

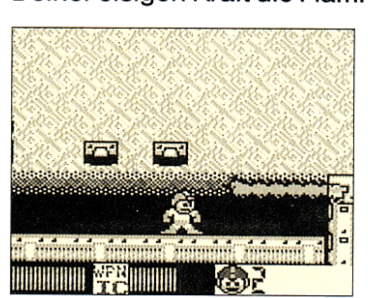


Ohne Blob's Hilfe kommt der Junge nicht an die Schätze.

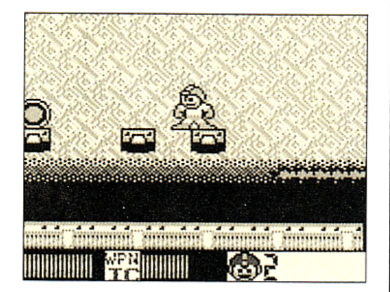
Mega Man – Dr. Wily's Rache/GAMEBOY

Unerreichbare Extras?

In einem der schwierigsten Gameboyspiele freut man sich immer über eine Auffrischung der Lebensenergie. Manche Extras scheinen allerdings unerreichbar. So zum Beispiel die Lebensenergiekapsel in der Fireman-Stage. Nur wenn Du vorher schon Iceman besiegt hast, gibst es für Dich eine Möglichkeit, ihn zu erreichen. Friere mit Deiner eisigen Kraft die Flamme ein und und benutze sie dann als Treppenstufe!

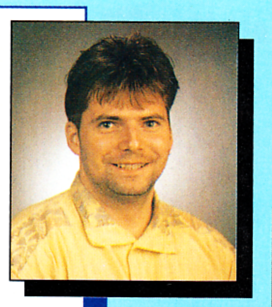


Normalerweise ist die Flamme ein gefährliches Hindernis, aber mit der Waffe vom Iceman wird sie vor Dir zu Eis erstarren.



Mega Man ist Feuer und Flamme für diese Energiekapsel!

SPIELER PROFIL

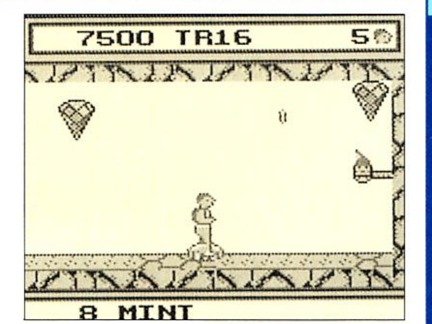


Name: Klaus Fuchs

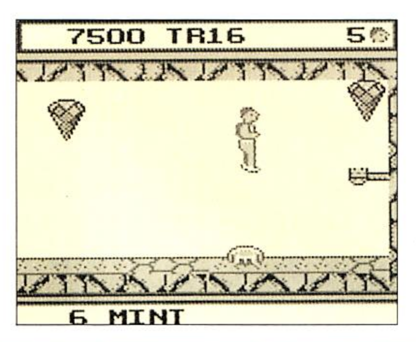
Klaus Fuchs, 27 Jahre alt, ist seit Oktober 1991 bei NINTENDO of Europe in Großostheim beschäftigt. Er arbeitet hier als Spieleberater an der Telefon-Hotline. Wir haben ihn gebeten, etwas über die Arbeit und seine Person zu erzählen.

Ich glaube, man kann mich einen Spieler mit Leib und Seele nennen. Schon relativ früh habe ich mein Interesse für Videospiele entdeckt. Damals war ich fasziniert von „Donkey Kong" und anderen Klassikern. Aber ich hätte es nie gedacht, daß ich einmal bei NINTENDO arbeiten würde. In meiner Freizeit beschäftige ich mich sehr viel mit Sport, wie zum Beispiel Fußball. Andere Interessen von mir sind Musik und Autos (Oldtimer). Die Arbeit bei NINTENDO macht mir besonderen Spaß, da sie sehr abwechslungsreich ist. Zu meinen Lieblingsspielen gehören alle Actionadventures (zur Zeit „Super Mario Bros. 3"). Ich hoffe, daß ich auch in der Zukunft noch geistig jung und körperlich fit bleiben werde. Spiele sind zwar nicht alles, aber vieles im Leben läßt sich auch spielerisch meistern. Vielleicht können die Leser ja mal darüber nachdenken...

DEN PROFIS & TIP



Auf den richtigen Abstand kommt es an!



Treffer! Bei gelöschter Fackel steht Dir auf dem Weg zum Schatz nichts mehr im Weg!

Solomons' Key/NES

Ein freundlicher Besucher!

In Raum 17 erwarten Dich eine Menge Kugelblitze, die Du durch geschicktes „Steine"-zaubern in den unteren Teil des Raums einschließen mußt. Bahne Dir dann den Weg in die obere rechte Ecke, stell Dich unter den zweiten Stein von rechts und spring elfmal dagegen. Wenn Du noch kein Leben in diesem Raum verloren hast, bekommst Du jetzt Besuch von Bomb Jack! Versuche ihn zu erreichen, er hat eine lebensspendende Überraschung für Dich.



Wie Du siehst ist der Raum nicht ganz einfach. Schließe alle Kugelblitze unten ein und mach Dich auf den Weg nach oben.



Gegen diesen Stein mußt Du elfmal springen und Bomb Jack erscheint mit einer tollen Überraschung.

Und das ist mein Tip zu dem Spiel „Little Nemo – The Dream Master" auf dem NES:

In seinem Traum reist Little Nemo durch verschiedene Welten. Die erste Welt kann man noch relativ leicht schaffen, aber dann wird es nach und nach schwieriger. Ich könnte mit vorstellen, daß manche Leser an der einen oder anderen Stelle nicht weiterkommen. Wen es interessiert, dem kann ich verraten, wie man trotzdem in jede Welt einmal kommen kann. Dazu muß man während des Titelbildes eine bestimmte Tastenkombination eingeben. Und zwar: Steuerkreuz OBEN – SELECT – Steuerkreuz LINKS – Steuerkreuz RECHTS – A – A – B. Sobald „Dream Select erscheint, kann man mit jedem Druck auf dem A-Knopf in einem höheren Level beginnen. Ich hoffe, daß Euch der Trick gefällt.



Geschafft! Jetzt mit dem A-Knopf den Level bestimmen und „auf Start geht's los"!

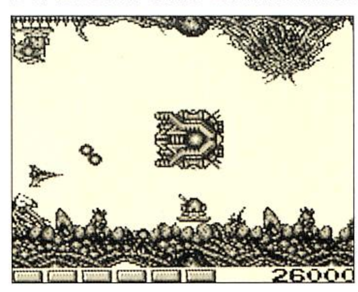


In Nemos Haus mußt Du Dich nicht nur vor „fliegenden Untertassen" in Acht nehmen.

Nemesis/GAMEBOY

Versteckte Bonusrunde gefällig?

Nachdem Du das zweite große Raumschiff in Level 2 besiegt hast, mußt Du Dich am oberen Bildschirmrand aufhalten. Zerstöre Coda und fliege zu der Stelle, an der er sich befand, und Du wirst in eine Bonusrunde gezogen.



Zerstöre Coda und fliege in die Bonusrunde.





HIGH SCORES

HIGH SCORES AUSGABE 03/92

NES:

SUPER MARIO BROS. III

Peter Zeppenfeld, Olpe	9.999.990
Dirk Stellk, Osnabrück	9.999.990
Mario Pösel, Schönebeck	9.999.990
Silvia Schwalm-Scherer, Langen	9.999.990
Frank Patzer, Stadtoldendorf	9.999.990
Hardy + Maik Kliemke, Büttelborn 3	9.999.990
Gerrit Geiger, Heddesheim	3.151.720
Michael Zaspel, Regenstauf	3.019.260
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	2.314.360
Katja Dammann, Henstedt	2.000.150
Frank Hasler, Berlin 13	1.811.480
Daniel Schaeler, Stuttgart 80	1.809.010
Familie Zadow, Cottbus-O	1.690.940
Marco Remmert, Rinteln 1	1.508.340
Kevin Bessel, Herford	1.474.710
Jens Zimmermann, Ulstadt-Weiher 4	1.223.100
Michael Sanftleben, Borchen 1	1.197.200
Jens Kirchner, Thüngen	1.186.628
Bernd Rieber, Albstadt 1	1.184.600
Lars Hentzien, Hamburg 54	1.173.720
Saskia Jannicke, Köln 71	1.157.090
Aris Markopoulos, Solingen	1.144.310
Thomas Pers, Boxberg	1.112.830
Thomas Tremel, Mühlhausen	1.036.770
Denni Frank, Hamburg 36	1.018.990
Torben Jensen, Friedrichsholm	1.018.890
Eva Zimmermann, Ober-Ramstadt	1.001.630
Manfred Flecken, Würselen	915.050
Marcel Schmidt, Oldenburg	799.200
Andreas Lazar, Stuttgart 80	787.740
David + Dominik Kappelhoff, Neunkirchen 2	779.930
Christoph + Hendrik Rust und Benjamin Wörmer, Geesthacht	687.500
Daniel Claasen, Bensheim 3	561.010
Philipp Steinmetz, Meißner 1	560.990
Alexander Staab, Bad Kissingen	514.310
Michael März, Stuttgart 70	429.920
Manuel Zuck, Rüsselsheim	390.740
Thomas Jorck, Berlin 20	350.090
Michael Jorck, Berlin 20	345.210
Uwe Untsch, Rinteln 3	264.600
Benjamin Walter, Westerland	183.270

BOULDERDASH

Karl-Heinz Gebert, Oberursel 1	924.818

GOLF

Jörg Zinnecker, Geretsried	- 21 / 51
Manfred Braun, Seeheim	- 21 / 51
Bernhard Marlock, Wertheim	- 21 / 51
Jürgen Schmidt, Oldenburg	- 20 / 52
Christian Horbatschewsky, Ahrensburg	- 20 / 52
Gerd Kraus, Ratzeburg	- 20 / 52
Reiner Schmeltz, Andernach	- 18 / 54
Marcel Schmidt, Oldenburg	- 18 / 54

HIGH SCORES AUSGABE 03/92



ALLEYWAY

Jan Wittbolt, Aurich	7535
Christian Schramm, Remscheid 11	3511

GOLF

Florian Matthes, Münster	- 26 / 46
Nadine + Jochen Liebig, Altena	- 25 / 47
Kay-Uwe Reiche, Braunschweig	- 24 / 48
Daniel Seeburg, Heidelberg	- 21 / 51
Stefan Weber, Wallerfangen	- 21 / 51
Alexander Becker, Darmstadt	- 20 / 52
Thorsten Haferanke, Olsbrücken	- 19 / 53
Christoph Fonger, Klausdorf	- 19 / 53
Oliver Kolgin, Delmenhorst	- 19 / 53
Miron Sokal, Nürnberg 50	- 19 / 53
Klaus Prietzel, Sulzbach	- 19 / 53
Stefan Weber, Wallerfangen	- 18 / 54
Daniel Hogrefe, Köln 80	- 18 / 54
Matthias Wetzel, Schopfheim	- 16 / 56
Addy Haas, Düsseldorf 1	- 16 / 56
Moritz Kullen, Eningen	- 16 / 56
Max Meyer-Abich	- 14 / 58
Kay-Uwe Reiche, Braunschweig	- 14 / 58
Steffen Bach, Engelsdorf	- 13 / 59
Christian Zeckey, Marburg	- 8 / 64
Simon Holz, Kottenheim	- 16 / 72

PINBALL

Andreas H. Röntsch, Berlin-O	5.868.580
Wilson Illgen, Brühl	4.277.040
Waldemar Krüger, Heusenstamm	3.436.470
Reiner Hutzelmann, Ludwigshafen	3.294.590
Matthias Heppner, Berlin 47	2.977.500
J. Bartels, Leven	2.973.370
Fabian Grüning, Celle	2.853.480
Oliver Erckens, Untergrombach	2.633.160
Dennis Stolte, Hildesheim	2.530.490
Frank Steeb, Birkenheide	2.490.170
Rudolf Proboscht, Delmenhorst	2.472.180
Anke Wies, Koblenz	2.462.190
Manuel Seidel, Edersleben-O	2.340.750
David + Frederick Garthoff, Krefeld	2.288.040
Johannes Wiebus, München 40	2.238.430
Gerhard Dieterle, Sindelfingen 6	2.194.190
Alexander Wüstenhöfer, Siegbach 4	2.189.860
Gerhard Pohl, Wissen	2.136.420
Hein Asam, München 70	2.037.700
Tim Rademacher, Gevelsberg	1.953.880
Daniel Scheid, Eichenau	1.950.310
Daniel Schnebel, Neuried 2	1.822.960
Marion Lorenzmeier, Bad Salzuflen	1.768.280
Thomas Popp, Oberscheinfeld	1.766.950
Mallory Völker, Furtwangen 1	1.738.650
Jörg Huß, Düsseldorf 13	1.711.310
Reiner Herrmann, Bielefeld 1	1.690.810
Dennis Meyer, Witterschlick	1.643.930
Lutz Birkemeyer, Hilter 2	1.504.820

RÄTSEL

Was versteckt sich hinter den Silben?

Finde die richtigen Lösungen mit Hilfe der vorgegebenen Silben und die Anfangsbuchstaben der Lösungswörter ergeben den Titel eines neuen Nintendo Spieles.

ad – bert – da – end – fah – ga – ge – geg – gi – go – gy – i – ig – krö – lo – lu – lym – man – me – mei – ner – o – o – prin – pus – ren – renn – rer – rit – röh – schild – sin – ster – ta – te – ter – thel – un – van – welt – welt – zes

1. Marios Lieblingsgegnerin, 2. Gegenteil von Obererde, 3. Mal heißt sie Toadstool, mal Daisy, 4. Das ist die letzte Herausforderung, 5. Hier fühlen sich Klempner heimisch, 6. Der kleine Roboter hat neuerdings einen Hund namens Fritz, 7. Die Superkontrolle für Spieleprofis, 8. Chip und Chap sind die... des Rechts, 9. Ein Bowser-Bengel mit Wahnsinnsfrisur, 10. Dort sucht Orpheus die Fragmente der Liebe, 11. Wer holt diesen Titel im Nintendo World Cup?, 12. Sowohl auf dem Gameboy als auch auf großen Bühnen zu finden, 13. F 1-Race ist nur etwas für kaltblütige..., 14. Spielt seinem Bruder Mario so manchen Streich, 15. Er will noch reicher werden. Sucht sogar auf dem Mond nach Schätzen.

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________
4. ____________________
5. ____________________
6. ____________________
7. ____________________
8. ____________________
9. ____________________
10. ____________________
11. ____________________
12. ____________________
13. ____________________
14. ____________________
15. ____________________

HIGH SCORES

Abbas Schirmahammadi, Schleiden	- 18 / 54
Mustava Duesova, Frankfurt 80	- 18 / 54
Frank Baumann, Gütersloh 1	- 18 / 54
Marcel Schmidt, Oldenburg	- 17 / 55
Klaus Schäfer, Hamm 1	- 16 / 56
Frank Schwarz, Dortmund 30	- 16 / 56
Jürgen Schmidt, Oldenburg	- 16 / 56
Juan Fauli Ballester, Lübeck	- 16 / 56
Torsten Rudnick, Uelzen 1	- 15 / 57
Wolfgang Ritter, Oestrich-Winkel	- 14 / 58
Gerd Kraus, Ratzeburg	- 14 / 58
Michael Gold, Oberkochen	- 13 / 59
Dieter Schwab, Neubrunn	- 12 / 60
Martin Seifermann, Hilden	- 11 / 61
Uwe Prescher, Berlin 26	- 11 / 61
Uwe Warken, Tholey-Scheuern	- 10 / 62
Siegfried Saathoff, Berlin	- 9 / 63
Frank Schauber, Mössingen	- 8 / 64
Michael Wolff, Hamburg 54	- 8 / 64

KUNG FU

Christian Tschende, Stuttgart	991.060
Sascha Blöß, Stockelsdorf	855.350
Thomas Stelter, Holzweißig-O	735.250
Kristian Mihajloski, Kaisersl.	660.450
Tino Rühling, Leipzig	637.580
Martin Jakob, Imsheim	594.390
Jan Eggers, Hamburg	527.890
Michael Bründel, Köln 41	483.240
Kristian Rinecke, Bendesdorf	436.010
Christian Thiel, Püttlingen	381.720
Heiko Seitz, Rammelbach	344.890
Sascha + Steffen Kipper, Blieskastel	343.410
Marcel Oetjen, Wilhelmshaven	308.230
Marco Bräutigam, Eberbach	301.320
Christian Neumann, Friedberg	236.500
Daniel Schaeler, Stuttgart 80	210.240
Jonas Triebel, München 83	134.520
Ümit Balkan, Villingen	6.190

LOW'G'MAN

Holger Goldhorn, Magdeburg	2.074.100
Jens Jahnke, Dummersdorf	996.700
Karl-Heinz Gebert,Oberursel	987.000
Kai Grafe, Metzingen	918.700

MEGA MAN I

Thomas Konrad, Weißenburg	5.000.000
Michael Girardi, Rippweiler	3.205.900
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	2.142.000
Daniel Kühne, Paderborn 2	1.224.200

RADRACER

Franz Plail, Rottach-Egern	66.675
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	60.185
Adam Lischka, Gelsenkirchen	55.250
Daniel Schaeler, Stuttgart 80	37.230
Markus Dieck, Neu Stahnstorf	32.299

SUPER OFF ROAD

Gernot Cleven, Sonsbeck 2	16.310

Fabian Storch, Erftstadt	1.472.530
Fabian Butz, Ronneberg	1.440.560
Eike Kraft, Olpe	1.391.610
Sebastian Heinen, Heidenrod 3	1.346.440
Moritz Steinle, Stuttgart 1	1.345.070
Steffi Ringelhahn, Ingolstadt	1.335.990
Dominik Arenz, Düngenhein	1.327.3
Wolfgang Still, Königstein/Ts.	1.319.860
Markus Jenkel, Bleckede	1.269.270
Jenny Altenau, Wolfsburg 1	1.253.960
Michael Kehr, Frankfurt 60	1.252.550
Sylvester Lukoschek, Ibbenbüren	1.242.370
Alexander Doll, Bruchsal 7	1.227.020
Martin Baumgarten, Frellstedt	1.200.670
Tim Rademacher, Gevelsberg	1.196.520
Dirk Kraneis, Badendorf	1.169.500
Stephan Ungermann, Hilden	1.168.760
Sven Latatz, Hüllhorst	1.140.340
Petra Korber, Augsburg 1	1.138.130
Steffen Hodapp, Fürstenfeldbruck	1.130.920
Nina Hanke, Hannover 1	1.130.580
Michael Preuß, Steinbach	1.129.500
Raschet Makni, Mannheim 1	1.101.460
Florian Mehrstedt, Bamstedt	1.093.190
Jessica Heinrich, Mönkelberg	1.083.790
Stefan Elsner, Kaiserslautern	1.077.430
Hendrik Wieduwilt, Hohenaspe	1.067.520
Julia Eich, Ratingen 1	1.028.010
Saskia Ebbinghaus, Wuppertal	1.006.290
Wolfgang Schmidt, Simmertal	1.002.570
Christoph Scherer, Augsburg 22	939.690
Kay-Uwe Reiche, Braunschweig	908.270
Ulrich Hendel, Titisee-Neustadt	819.570
Jörg Pfeiffer, Mühlheim	765.650
Raimund Tillmann, Herzogenrath	754.850
Beatrix Helmstetter, Mainz 1	739.100
Nadine Meyer, Vechelde	713.610
Frank Stemmer, Hamminkeln	691.560
Thomas Biel, Weingarten	675.580
Jochen Behl, Mömbris	645.070
Dennis Fichtner, Frankfurt 90	587.880
Philipp Ruh, Berlin 22	549.590
Torsten Tewes, Essen 15	485.110
Christian Gierschke, Plankstadt	472.810
Dirk Messener, Hannover 1	445.900
Christian Wenz, Starnberg 3	359.950
Günther Sosna, Altötting	222.310

BURAI FIGHTER DE LUXE

Maik Paessens, Husby	2.610.350
Patrick Horn, Gemmrigheim	1.010.230
Sebastian Fuhrmann, Neustadt	240.365
Kai Paulat, Essen 1	208.770
Ronald Gast, Lingen	173.405

FORTRESS OF FEAR

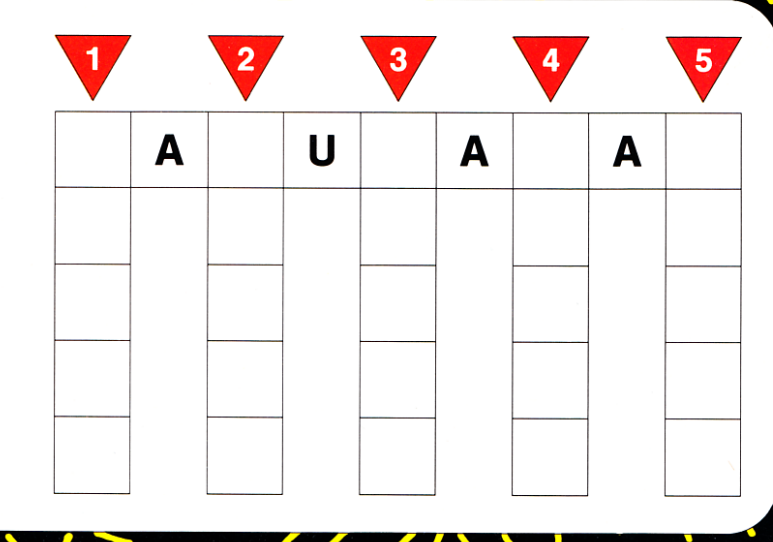
Christian Helbig, Kiel 1	603.050
Ken Paul Meisen, Singenbach	204.000
Antje Vasel, Neuwallmoden	40.550

KISTE

Ein Kamm mit Heldin

Nach richtiger Lösung lernst Du in der obersten Reihe eine Nintendo Videospiel-Heldin kennen. Wer mag das sein?

1. Waschmittel
2. Gesundes Getränk
3. Indianerstamm
4. Nagetier
5. Ordensfrau




1-2-3
ACTION!!!
Falls unzustellbar, bitte an Absender zurück. Falls neue Adresse bekannt, bitte nachsenden und Anschriftenbenachrichtigungskarte an Absender:
Entgelt bezahlt beim Postamt 6108 Weiterstadt 1
Nintendo Service-Team, Postfach 1306, 6108 Weiterstadt 1
DER OFFIZIELLE
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPIELEBERATER
Nintendo
DER OFFIZIELLE
GAMEBOY
SPIELEBERATER
Nintendo
Der offizielle Nintendo Spieleberater
SUPER MARIO POWER
Nintendo
Die offiziellen Nintendo Spieleberater für den Gameboy und das NES. „Super Mario Power“ – Der ultimative Spieleberater für alle Mario-Fans und solche, die es noch werden wollen.
Echte Spiel-Power in Buchform!!!